
COMPUTER GAMING WORLD RE
RE:
COMPUTER GAMING WORLD
МЫ ИХ СНЯЛИ!
5 САМЫХ КРАСИВЫХ ПИАРЩИЦ
фотосессия
ПРЯМОЙ
Psy-Ops
МАССАЖ
МОЗГА
№03(34),
МАРТ 2005
ISSN 1683-4739
KOTOR II
Джедайская народная забава
THE PUNISHER
Плохой, плохой мальчик!
ВЕСЁЛЫЕ ПАЛКИ
Обзор лучших джойстиков
№03(34)
МАРТ 2005
Russian Edition
(game)land



НОУТБУКИ

Работа. Игры. Общение.
И все это без проводов.

Даже в дороге ноутбуки MaxSelect
на базе технологии Intel® Centrino™ для мобильных ПК
предоставляют Вам максимум удобства
для работы и развлечений.



TravelBook TZ

Для тех, кто много времени проводит в дороге
Маленький и легкий (всего 1.3 кг) ноутбук
с процессором Intel® Pentium® M 1300MHz.
Время автономной работы 3-4 часа.
При использовании дополнительной батареи — 7-8 часов
Полный рабочий день без проводов !



Optima E420

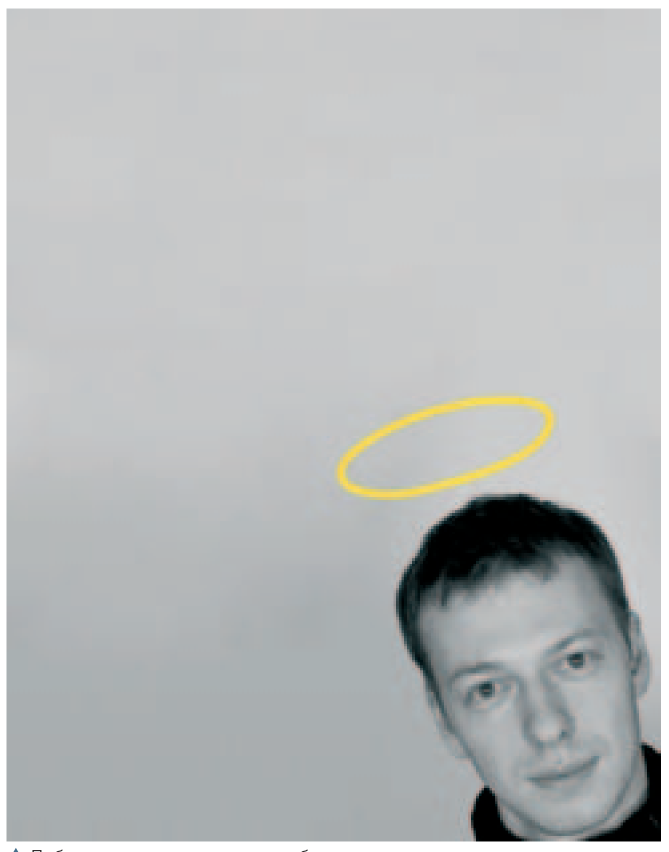
Оптимальное сочетание цены и функциональности!
Разрешение дисплея 1400x1050 точек — на 87% больше информации,
чем при разрешении 1024x768. При этом вес всего 2.2кг.
Никогда ранее мобильность не была такой доступной — впервые
цена ноутбука на платформе Intel® Centrino™ менее $1000

www.maxselect.ru





ПРИВЕТ!



▲ Либо колонка о серьезном, либо лицо попроще

Давай произнесем это вслух: Даже имея за плечами такой геймерский стаж, что пора на пенсию, даже зная лучше любого тринадцатилетнего «кибера», что компьютерные игры — безумно интересный предмет, глупо отрицать, что по эту сторону монитора есть вещи, жить которыми интересней. Удовольствие от покупки штанов за четыреста баксов с пятидесятипроцентной скидкой еще может сравниться с ощущением от продажи онлайновому китайцу трофейного топора за три с половиной миллиона монеток вместо двух. Вклеить приятелю в лоб виртуальную ракету — даже, пожалуй, приятней, чем попасть в него же скомканным экземпляром договора. Но только мы с тобой, дорогой мой представитель целевой группы (слово-то какое…), знаем, что чувствуешь, когда смотришь на портрет карапуза на снимке с УЗИ, как выглядят первые выполненные пункты Дела жизни, и что за награды дадут, когда сделаешь знаменитый квест с домом, деревом и сыном. Так что если «игровое время» и стоит инвестировать в виртуальные достижения, то только чтобы потом дальше прыгнуть в нашем, настоящем мире. О том и журнал.

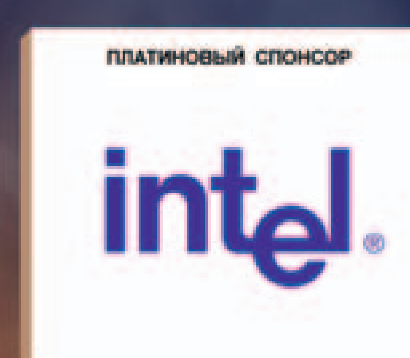
Приятного чтения.

Владимир Рыжков
Главный редактор

1–3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»





КРИ–2005 КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel (www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru









СОДЕРЖАНИЕ #03(34)'05

ISSN 1683-4739
Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год / **03(34), март 2005**

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Владимир Рыжков** ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** plague@cgw.ru
Редактор **Мария Дмитриева** dmitrieva.m@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Семён Чириков** (CD) sem4@cgw.ru
Редактор **Александр Фролов** (CD) frolov@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Ширяева**
Арт-директор **Ярослав Ушаков**
Обложка **Лариса Кучеренко**
Обложка №02(33)'05 **Роман Гунявый**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: pochta@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Подписка
Алексей Попов popov@gameland.ru
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru
тел.:(095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д.105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Борис Скворцов
Издатель
Юрий Поморцев

(game)land

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул.Марксистская,
34 корп.10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий
Издательский директор
Евгений Адлеров
Издатель
Николай Федулов



Журнал **«Computer Gaming World Russian Edition»** издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография OY **ScanWeb**, Korialankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная



РОМАН С КАМНЯМИ

Богатые американские писатели развлекают себя выдумыванием игр на миллион долларов. Один из них, Майкл Стадтер (Michael Stadther), утверждает, что запрятал целых 12 драгоценных камней стоимостью в миллион долларов по всей территории США, и предлагает читателям их отыскать. Чтобы заполучить парутройку кашмирских сапфиров, нужно расшифровать ключи, которые он оставил в своей книге «Поиски сокровищ» («A Treasure's Trove»). Они якобы ведут к дюжине 12-каратных золотых пластинок. Предприимчивый автор клянётся, что все «золотые ключики» находятся в людных местах, не нужно ничего рыть, разбирать или глубоко нырять. Любой счастливый Буратино, завладевший таким ключиком, может с чистой совестью обменять его на один из камней.

Написав «A Treasure's Trove», Стадтер реализовал свою давнюю мечту: сделать квест из классической волшебной сказки. На это его вдохновила книга Кита Уильямса (Kit Williams) «Маскарад» («Masquerade»), вышедшая в 1979 году. Уильямс тогда спрятал жемчужное ожерелье, которое обнаружили три года спустя в Англии.

Сюжет «A Treasure's Trove» прост и незатейлив. 12 лесных созданий решают спасти своих злополучных друзей, которые исчезли после того, как их накрыло какой-то зловещей пылью. Для этой благородной цели они нанимают резчика по дереву с его женой и загадочным крылатым зверьком по имени Пук (Pook).

«Надеюсь, что и через сто лет люди будут искать драгоценности, спрятанные в моей книге», — говорит Стадтер. Похоже, все к тому и идет. Уже продано свыше 100 000 экземпляров, но никто так ничего и не нашёл. ■

Алексей Шелаев

СИМЬЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

Если когда-нибудь NASA удастся снова отправить человека на Луну или на Марс, во многом это будет заслугой компьютерных игр. Компания Vision Videogames завершает работу над игрой SpaceStationSim, выход которой приурочен к запуску шаттла этой весной. Как следует из названия, это симулятор космической станции, где ты сможешь почувствовать себя в скафандре настоящего астронавта.

Игра разрабатывалась по техническим спецификациям NASA, что придаёт ей реалистичность. Цель же NASA в данном случае — получить модель жизни внутри космического корабля, чтобы использовать её при организации миссий по освоению Луны или Марса. Планируется, что игра станет частью проекта по моделированию космических аппаратов.

По словам Тома Кохрэйна (Tom Cochrane), менеджера компании Raytheon, подрядчика NASA, многие в космической индустрии заинтересованы в подобных программах. Особый интерес проявляют компании, которые занимаются производством летательных аппаратов.

«Куда безопаснее вначале смоделировать программу, — говорит Билл Мюллер (Bill Mueller), президент Vision Videogames. — Мы помогаем создать модель и визуализировать работу систем до того, как их начнут собирать на заводе».

При этом Мюллер признаёт, что именно NASA — лидер в области моделирования. «У них есть целая команда диспетчеров, которые управляют полётом космической станции. Они живут рядом с основным центром управления полётом и только и делают, что целыми днями играются с моделями», — рассказывает глава Vision Videogames. ■

Алексей Шелаев





ФИЛЬМЫ

ДОКУМЕНТЫ

MP3

ФОТО

Приобрети мечту!

R-Style®

Proxima® MC-e



Благодаря мощному процессору Intel® Pentium® 4 520 с технологией HT информационно-развлекательный центр **R-Style® Proxima®** с легкостью один справляется с теми задачами, которые раньше выполняли DVD-рекодер, видеомагнитофон, караоке, музыкальный центр, игровая приставка и компьютер...
Не вставая с дивана: смотрите и записывайте TV и DVD-фильмы, слушайте и сочиняйте музыку, играйте в игры, бродите по Интернет, занимайтесь фото и видео...

Всем покупателям R-Style Proxima MC-e предоставляется 30-ти дневный бесплатный доступ к книгам, энциклопедиям, MP3-музыке, играм, урокам и тренингам на платном Интернет-ресурсе vip.km.ru

Технические характеристики развлекательно-информационного центра R-Style® Proxima® MC-e:

Процессор Intel® Pentium® 4 520 с технологией Hyper-Threading
Операционная система: Microsoft® Windows® XP Media Center Edition
Набор микросхем: Intel® 915G
Оперативная память: 2*256MB DDR400
Видеоподсистема: Intel® Graphics Media Accelerator 900
Жесткий диск: 120GB SATA
Привод: DVD+/-RW
Flash cards reader: MS/SD&MMC/CF/SMC
Сеть: 802.11 b/g wireless Ethernet; 10/100 Mb/s Ethernet
Передняя панель: IEEE 1394, 2*USB, SPDIF in optical, MIC in, LINE out

В комплект поставки входят: *Информационно-развлекательный центр R-Style® Proxima® MC-e; Пульт дистанционного управления; Беспроводная клавиатура; Беспроводная мышь; Руководство пользователя.*

Астрахань ТАН (8512) 394-254 **Братск** Байт (395-3) 411-121 **Владивосток** ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410 **Воронеж** Элмар Трейд (0732) 512-018 **Калининград** Балтик Стайл (011) 254-11-98 **Кемерово** Конкорд ПРО (3842) 357-888 **Кострома** ИТ-Профессионал (0942) 626-903 **Краснодар** ВСС Company (8612) 640-450 **Красноярск** ЛанСервис (3912) 239-342 **Москва** R-Style Trading (095) 514-14-14, Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 786-77-37, Прайм Груп (095) 725-4432/33, Сибкон (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-26 **Нижний Новгород** ЭР-Стайл Волга (8312) 464-328, 461-622 **Новосибирск** ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 **Пенза** ЭЛСИ (841-2) 544-141 **Пермь** ЭР-Стайл Кама (3422) 107-445 **Петрозаводск** Илвес (8142) 762-288 **Петропавловск-Камчатский** АМН (4152) 168-751 **Ростов-на-Дону** ЭР-Стайл Дон (863) 252-48-13 **Санкт-Петербург** ЭР-Стайл СПБ (812) 445-34-18/17 **Тамбов** Гитон (0752) 719-754 **Тула** ПитерСофт-НТ (0872) 355-500 **Уфа** Онлайн (3472) 248-228 **Хабаровск** ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530



Оптовые поставки: Тел. (095) 514-14-19 **www.rsi.ru**
Техническая поддержка: R-Style Computers: тел.: (095) 514-1417
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!

РЕАЛЬНЫЕ НЕПОНЯТКИ

Можно играть в многопользовательские онлайновые игры, пытаясь отвлечься от окружающей реальности. Но она всё равно найдёт тебя.

Чем популярнее и интереснее виртуальный мир, тем реальнее на нём заработать. Недавно на аукционе eBay был продан виртуальный остров за 30,000 самых настоящих долларов! Появились компании (digital sweatshops), где выходцы из стран третьего мира сутками играют в онлайновые игры, прокачивая героев, добывая товары и недвижимость, чтобы потом их выгодно продать. Когда создатели одной из игр попытались прикрыть эту практику, компания Blacksnow Interactive подала на них в суд. И тут выяснилось, что отношения виртуального и реального миров толком не урегулированы. Масса нерешённых вопросов. Как, например, относиться к собственности в виртуальном мире?

«Представьте, у вашего аватара в игре украли какой-нибудь амулет. Будет ли это кражей? — спрашивает Бет Симон Новек (Beth Simone Noveck), профессор Нью-Йоркской школы права. — Пока — нет, во многих играх это разрешено».

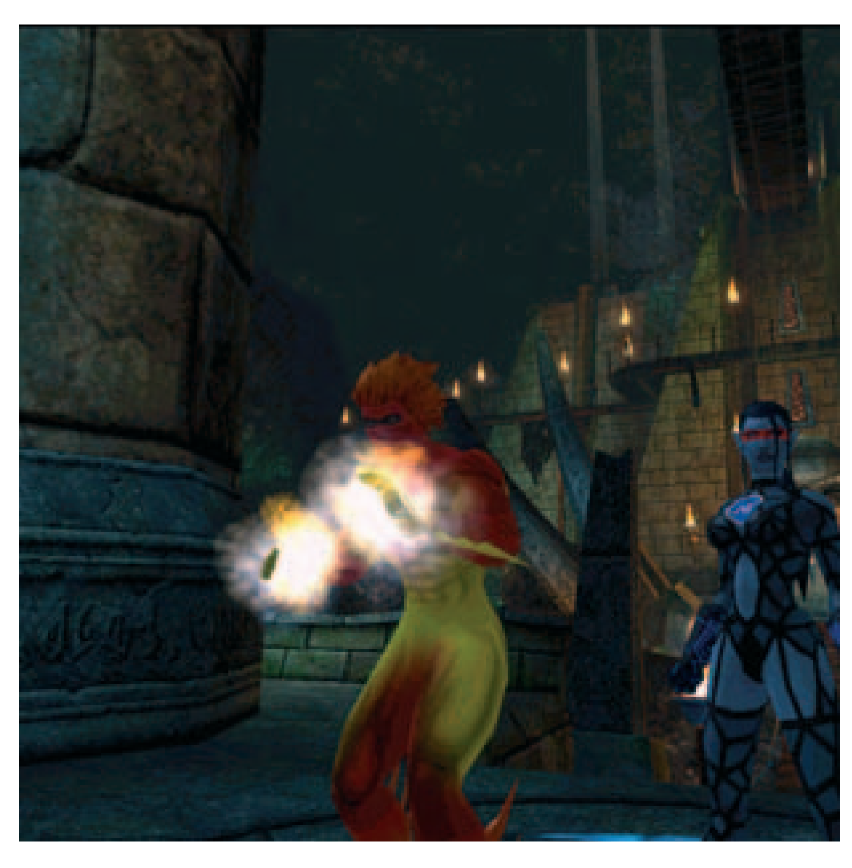
Но есть и другие мнения. В 2003 году китайский суд обязал разработчиков выплатить компенсацию игроку после того, как его обокрали хакеры.

Не решён и вопрос о том, какую ответственность несут разработчики. Например, игрок вкладывает деньги и время в виртуальный мир, зарабатывает репутацию и наживает имущество. Игра становится частью его жизни. По подсчетам Ника И (Nick Yee), изучавшего этот вопрос, средний игрок проводит в игре 22 часа в неделю. И как быть, если разработчики вдруг заявят: «извини, у нас проблемы, мы закрываем игру»?

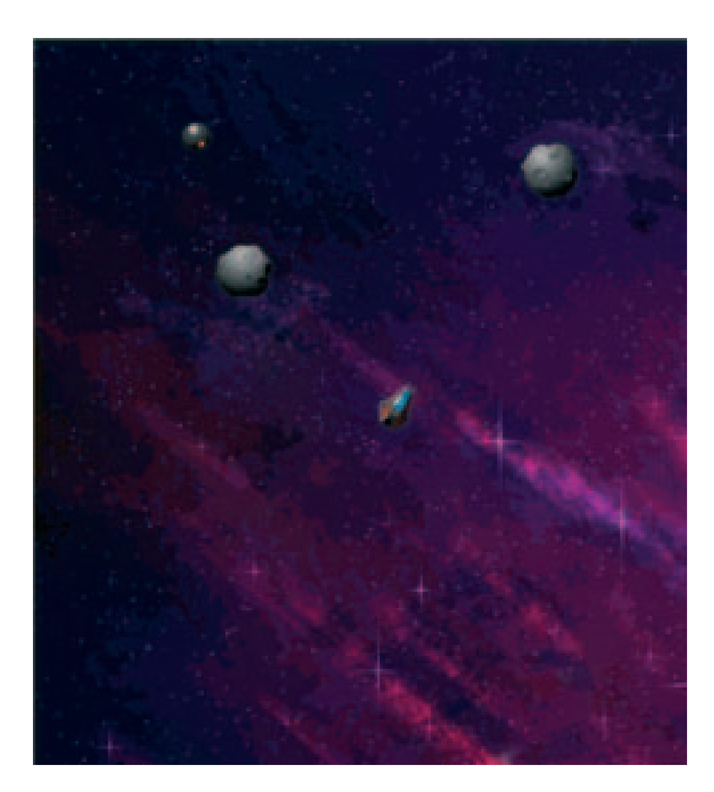
Или вот компания Marvel Comics, которой принадлежат права на человека-паука и людей-икс, возмутилась тем, что игроки City of Heroes используют образ спайдер-мэна. Спрашивается, несёт ли южнокорейская компания Ncsoft, владелец City of Heroes, ответственность за вкусы своих игроков? А если игрок придумает своего персонажа, а Marvel Comics засунет его в свою книгу комиксов? «Пока нет никаких законов, регулирующих эти вопросы, — говорит Новек. — Кто-то считает, что всё, созданное в виртуальном мире, принадлежит компании-разработчику, кто-то — что игроку». При этом одни полагают, что признание прав собственности игрока благотворно скажется на его креативности. Другие думают, что игроки в любом случае будут этим заниматься — просто из любви к искусству.

Только в одном есть уверенность. Как сказала Новек, сейчас мы имеем технологию, которая позволяет людям создавать собственное пространство и свои правила, и мы должны сохранить эту возможность. ■

Рустам Сабиров







В НОВОМ ЦВЕТЕ

Игра Asteroids, выпущенная Atari в 1979 году, давно стала классикой и причислена к популярнейшим играм всех времён. Прошло 25 лет, а её геймплей и физика все ещё пленяют игроков.

Но вот, похоже, появилась достойная смена «астероидам». Это игра под названием Belter, созданная Рассом Даквортом (Russ Duckworth) из компании Truantduck Games. По части геймплея ничего не изменилось. Но в отличие от Asteroids, Belter — игра полноцветная, со множеством разных астероидов, которые нужно разбивать в пух и прах. В игре 99 уровней, удобный интерфейс и красивые фоновые рисунки. В ней присутствует темная материя (dark matter), а также разные виды летающих объектов-препятствий (roids). Каждый из них имеет определенную массу и свои особенности поведения. В игре есть 2 уровня сложности — для новичков и продвинутых игроков.

Belter вдохнула новую жизнь в классическую игру. Звуковое сопровождение минимально, что, впрочем, нисколько не уменьшает радости от возрождения одной из лучших игр всех времен.

Адрес игры:
http://www.truantduck.com/belter/belter.html ■

Антон Образцов



НЕПРОСТЫЕ РЕШЕНИЯ

Есть ещё люди, которые считают, что видеоигры полны жестокости и насилия. И в чём-то они, наверное, правы. Но игровое насилие и рядом не стояло с тем, что творится в реальной жизни. И вот об этом — новая игра Pax Warrior. Она сделана по мотивам исторических событий в Руанде — геноцида 1994 года, когда было уничтожено около 800 000 человек. Тогда экстремисты из народа хуту пытались расправиться с народом тутси. В конфликт вмешались миротворцы ООН. Проблемы, которые им пришлось решать в те дни, теперь стоят перед игроком.

Идея игры в том, чтобы с помощью новых технологий научить студентов принимать важные решения, а также рассказать им о ключевых событиях XX века.

«Дети всё меньше и меньше читают, да и способности у всех разные. Некоторые лучше воспринимают визуальную информацию, другим проще прочитать, а кому-то — прослушать. В нашей игре есть и видео, и аудио, и текст», — рассказывает создатель Pax Warrior Андреас Уа'Сиагейл (Andreas Ua'Siaghail). Игрок сталкивается с реальными проблемами, которые стояли перед представителями ООН. Например, тебе сообщают, что ожидаются поставки оружия экстремистам. У тебя есть выбор: пойти на конфронтацию и захватить оружейные склады или послать запрос в штаб-квартиру ООН. От твоего выбора зависит дальнейшее развитие событий.

«Нам приходится принимать непростые решения», — говорит студентка Астрид Браун (Astrid Brown). Её коллега Джуд Персел (Jude Purcell) обобщила свой игровой опыт так: «Неважно, что ты действуешь из самых благих побуждений, всё равно твои поступки могут привести к беде». ■

Рустам Сабиров

ДОКТОР ИГРОВЫХ НАУК

Свершилось! По инициативе Electronic Arts в Школе кино и телевидения университета Южной Калифорнии (USC School of Cinema-Television) открылся факультет изучения интерактивных игр (interactive gaming studies).

Первым деканом стал Бинг Гордон (Bing Gordon), творческий директор и один из основателей Electronic Arts. «Бинг — ведущий специалист и признанный лидер в сфере видеоигр вот уже более двадцати лет, теперь он войдёт в историю ещё и как первый декан факультета по изучению игр и интерактивных развлечений», — говорит Элизабет Дэли (Elizabeth Daley), ректор университета. Со времени основания EA в 1981 году мистер Гордон участвовал в разработке почти каждой игры, выпущенной компанией. Кроме того, он вёл класс, посвящённый созданию игр в Стэндфордском университете (Stanford University). А учредитель самой школы, кстати, небезызвестный Роберт Земекис, снявший «Назад в будущее» и «Фореста Гампа».

Школа кино и телевидения расположена в деловой части Лос-Анджелеса. Здесь уже существуют курсы для режиссеров, продюсеров, писателей, специалистов по анимации и цифровому искусству. Теперь к ним прибавились курсы для специалистов по играм.

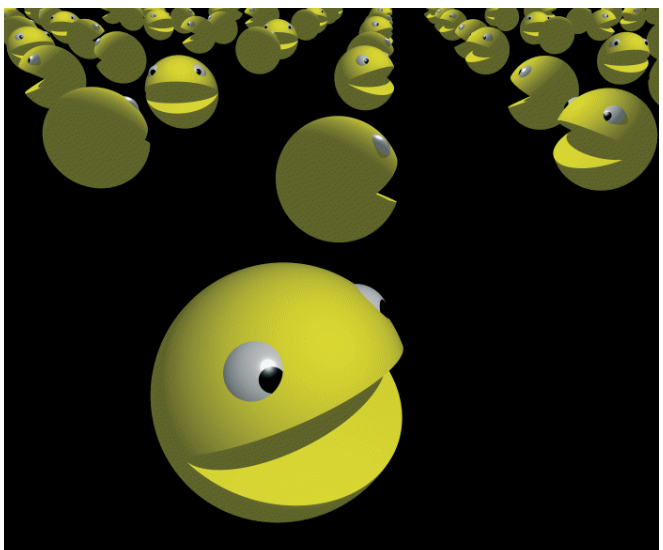
Предполагается, что пост главы нового факультета будут занимать представители компаний-лидеров индустрии интерактивных развлечений. Декан будет сменяться каждые год-два. Преподавать будут также лучшие представители игровой индустрии. Что ж, видимо появление ученой степени доктора игровых наук уже не за горами. ■

Алексей Шелаев



ПАКМАН ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

Шведские программисты сделали игру, персонажи которой перепрыгивают с одного компьютера на другой. Прямо во время игры.



Исследователи из института Виктория (Viktoria Institute) в Готенберге (Gotenberg) вдохнули новую жизнь в классическую аркаду PacMan. Теперь в неё можно играть на нескольких компьютерах одновременно.

Игра называется PacMan Must Die! и играется на Toshiba Pocket PC, которые автоматически соединяются друг с другом по беспроводной сети. Когда привидение исчезает на одной стороне экрана, то вместо того, чтобы появиться с противоположной стороны того же экрана, оно вылезает в компе другого игрока. Для продолжения игры, нужно заглянуть в экран своего соседа.

Руководитель проекта Йохан Саннеблад (Johan Sanneblad) говорит, что придумал всё это для того, чтобы заставить владельцев наладонников больше общаться друг с другом. «Новые технологии, как правило, изолируют людей друг от друга. Поэтому я попытался найти способ свести их вместе», — объясняет Йохан.

В течение двух недель разработчики тестировали свою игру на студентах. По словам Саннеблада, через некоторое время игравшие стали чувствовать свою связь друг с другом.

Как считает автор проекта, PacMan Must Die! может найти и практическое применение: «Наша игра — отличная возможность снять напряжение, например, во время каких-нибудь официальных мероприятий».

Эксперты оценили игру по достоинству. «Игра открывает новые возможности. Например, ты можешь просто смотаться с персонажем твоего друга в своем компе», — написал обозреватель Син Савадж (Sean Savage). ■

Рустам Сабиров

БЫСТРАЯ ЕЗДА 3D

Хочешь оказаться за рулём автомобиля, который несётся со скоростью двести миль в час? Тогда посмотри фильм «Гонщики NASCAR 3D». Он снят специально для показа в кинотеатре IMAX, что обеспечивает иллюзию полного погружения в происходящее.

NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing) — это Национальная ассоциация автомобильных гонок на серийных автомобилях. Ежегодно в течение тридцати восьми недель сорок три лучших гонщика Америки соревнуются в автогонках на кубок Уинстона под эгидой этой ассоциации.

В самом фильме голосом актёра Кифера Сазерлэнда рассказывается история этого вида спорта. Но основная фишка «Гонщиков» — это, конечно, бешеные скорости, аварии и непредсказуемые ситуации на гоночном треке. Фильм также даёт уникальную возможность заглянуть в современные конструкторские бюро и цеха заводов, где рождаются гоночные машины, побывать в лабораториях, где исследуются реакции гонщика и поведение автомобиля, как во время прохождения виражей, так и при самых рисковых маневрах по ходу гонки, когда десятки машин несутся, практически касаясь друг друга.

«В мире насчитывается всего несколько десятков человек, которые видели эти сумасшедшие гонки сквозь ветровое стекло машины, несущейся со скоростью 200 миль в час, — говорит Пол Брукс (Paul Brooks), первый заместитель председателя ассоциации NASCAR и президент компании «NASCAR Digital Entertainment». — Только технология IMAX позволяет довести количество таких людей в буквальном смысле до миллионов и миллионов». Полу Бруксу, собственно, и принадлежит идея соединить гонки NASCAR с возможностями технологии IMAX. ■

Рустам Сабиров







КУПИТЬ ЗА 8 СЕКУНД

В 2004 году каждые восемь секунд в США продавалась одна видеоигра. К такому выводу пришли сотрудники Electronic Software Association (ESA). Для сравнения, в тех же США каждые восемь секунд происходит следующее:

- открывается новый веблог;
- угоняется автомобиль;
- мужчина думает о сексе;
- совершается кража со взломом;
- рождается ребёнок;
- кому-то требуется переливание крови;
- кого-то отчисляют из школы. ■

Рустам Сабиров

КРАСА И ГОРДОСТЬ

ПРЕЗЕНТАБЕЛЬНОСТЬ – ИХ ВТОРОЕ ИМЯ

Фотограф: Игорь Скобелев
Визажист: Ирина Скобелева
Стилист: Кшися Мельнийчук



КРАСАВИЦЫ PR-МЕНЕДЖЕРЫ КОМПАНИЙ-ПАРТНЕРОВ — САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ В НАШЕЙ РАБОТЕ. ПОРА ПЕРЕСТАТЬ ПРИКРЫВАТЬСЯ ЛОЖНЫМИ ПОВОДАМИ ВРОДЕ «СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ», ЧТОБЫ ЛИШНИЙ РАЗ С НИМИ ПООБЩАТЬСЯ. ЭТОТ МАТЕРИАЛ — О САМИХ ДЕВУШКАХ И ИХ, А НЕ НАШИХ, ЛЮБИМЫХ ИГРУШКАХ.







Нина «Cosmicgirl» Богданова
компания «Руссобит-М»

На Нине: купальник Valery Blu
Конь вороной, в яблоках


Danja



Даша «Danja» Новоторцева
журнал «Игромания»

На Даше: купальник Cacharel
Бейсбольная бита, черная и длинная





Аня «Gaya» Федорова
Компания «Новый Диск»

На Ане: купальник и парео Emamo
Сноуборд экстремальный


Pa



Оля «Pachella» Пак
Компания «Game Factory Interactive»

На Оле: купальник Huit Lingerie
Ракетка для большого тенниса. Для большого.



купальники предоставлены магазином «Дикая Орхидея»

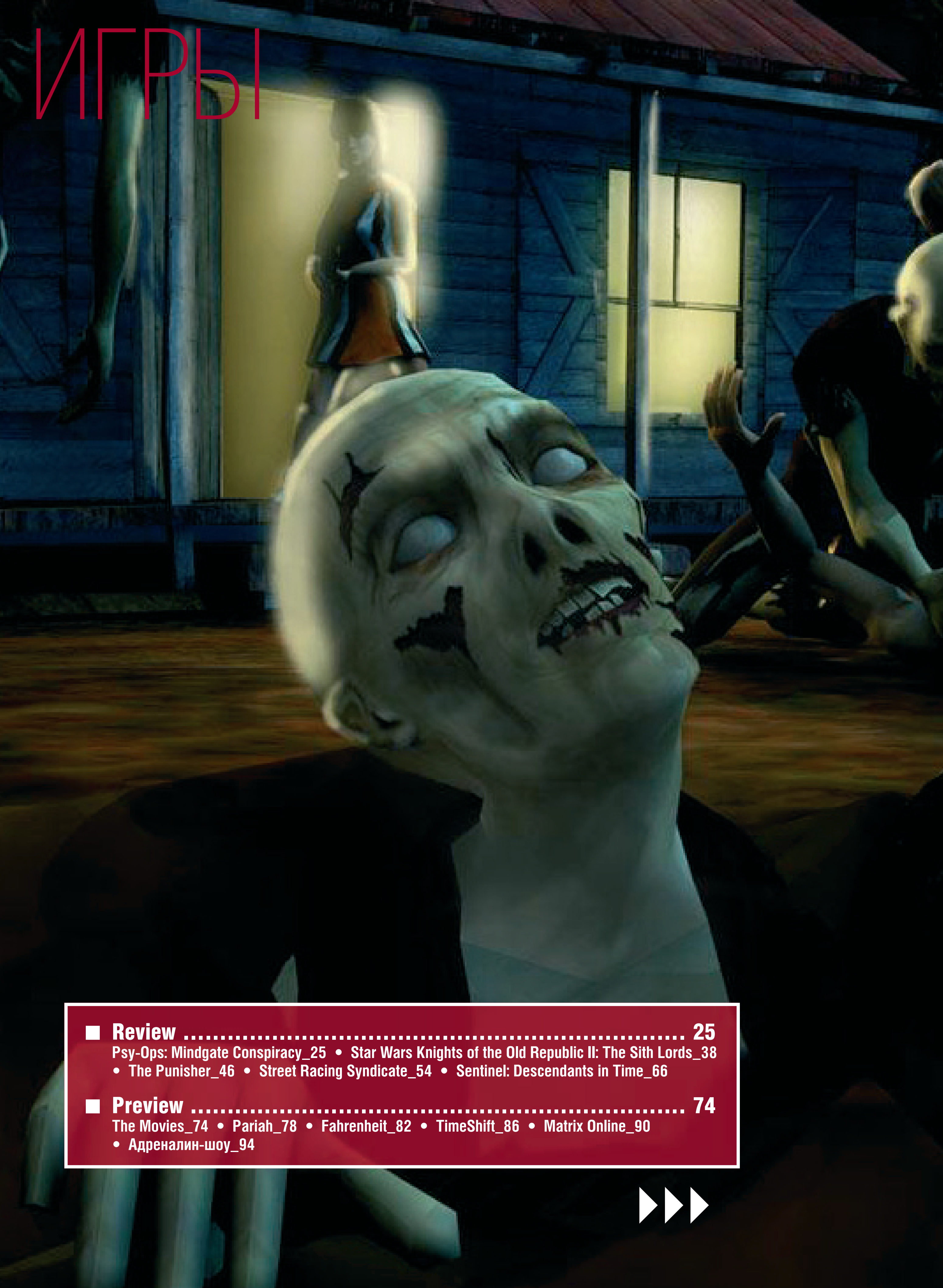


hisya

Кшися Мельнийчук
Издательский дом (game)land

На Кшисе: купальник Masquenada
За кадром: мотоцикл-ракета

ИГРЫ





Усилиями игровой индустрии всегда есть во что поиграть, но развитие оной индустрии никак не сказывается на объёме твоего свободного времени (если, конечно, ты в ней не работаешь). Есть во что, да некогда.

Приходится выбирать, и этот выбор мы делаем каждый месяц, составляя список рецензий в номере. На что потратить драгоценные часы досуга; что реально стоит внимания, а что нет? Успеть поиграть и в оригинальный Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, и в захватывающий Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords, и встряхнуться в кровавом The Punisher, и поломать голову среди красот Sentinel: Descendants in Time, и погонять чеченских моджахедов в «АЛЬФА: Антитеррор», и погонять по ночному Лос-Анджелесу в Street Racing Syndicate...

Вместо того, чтобы изыскивать способ впихнуть несколько сотен часов геймплея в четыре уикенда, мы, как ни странно, хотим обратить твоё внимание на то, что... Весна. Наверняка ещё холодно, но где-то уже тают снега, а небо расчищается, а солнце ярче и теплее, а твоя девушка предвкушает, что ты ей подаришь на Восьмое марта... Ты не подумай, что это просто редакторское гонево про погоду и время года, просто, поверь, вся эта фигня реально происходит. И это ничуть не менее круто, чем то, что ты видишь на мониторе.

- **ИГРА:** PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ZOO DIGITAL PUBLISHING / НОВЫЙ ДИСК
- **РАЗРАБОТЧИК:** MIDWAY GAMES
- **ЖАНР:** ACTION

- **ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ››››**
- **CPU:** PENTIUM / = @ 1GHZ / 1.8GHZ
- **RAM:** 128MB / 256MB
- **VIDEO:** 32MB / 64MB

ТЫ СМОТРЕЛ НА КАМЕННУЮ ГЛЫБУ И ОТЧАЯННО ЖЕЛАЛ ЗАПУСТИТЬ ЕЁ В ГОЛОВУ НАЗОЙЛИВОМУ АВТОМАТЧИКУ. ТЫ ОТЧЁТЛИВО ПРЕДСТАВЛЯЛ СЕБЕ ТРАЕКТОРИЮ ПОЛЁТА, ГЛУХОЙ ЗВУК УДАРА; УЖЕ ПОЧТИ СЛЫШАЛ СДАВЛЕННЫЙ ХРИП, ПРЕДВКУШАЛ ХРУСТ КОСТЕЙ. ОГРОМНЫЙ ВАЛУНИЩЕ, КОТОРЫЙ И ДВАДЦАТИ СИЛАЧАМ НЕ ПРИПОДНЯТЬ ДАЖЕ. ТЫ ХОТЕЛ ПОДНЯТЬ ЕГО ВЗГЛЯДОМ? МЕТНУТЬ? НЕ СМЕШИ ЛЮДЕЙ! ЧТО ЗА БЕЗУМНАЯ ЗАТЕЯ? С КАКИХ ЭТО ПОР ТЕЛЕКИНЕЗ ВОЗМОЖЕН? БЕЗ МАНЫ?

ГИГАНТ МЫСЛИ



ДАЮ УСТАНОВКУ

Ну да, конечно, здесь это называется не «мана», а «пси-энергия», да и наш угрюмый alter ego — не спеллкастер с посошком, на который приятно тяпнуть поушн-другой, а суперагент-диверсант с не по годам развитыми пси-способностями, дитя совсем другой эпохи. Сути дела не меняет — как ещё ты назовёшь синенькую субстанцию, с помощью которой заэкранный молодец выделывает всякие кунштюки, изобилующие световыми спецэффектами? Ну, мана и есть.

Тебя зовут Ник Скрайер, и ты агент доброй и правительственной организации Mindgate. Дело проис-

В КОНЦЕ УРОВНЯ ПОДЖИДАЕТ ОЧЕРЕДНОЙ БОСС-ПСИОНИК — КРЕПКИЕ ТАКИЕ КОНСОЛЬНЫЕ БОССЫ, К КАЖДОМУ ИЗ КОТОРЫХ, РАЗУМЕЕТСЯ, НАДО НАЙТИ ОСОБЫЙ ПОДХОД.



ходит в недалёком будущем. Свободе и демократии на сей раз угрожает генерал-перебежчик с традиционным для американского менталитета стремлением захватить власть над миром. Армия зомбированных солдат, группа могучих псиоников, какие-то летучие креветки-мутанты; сам Генерал, наконец, — со всем этим тебе предстоит воевать. Малыми порциями.

ГАДКИЙ УТЁНОК

Потроха нынешних консолей уже давно не позволяют тягаться с графической прытью новейших видеокарт — портированная Psi-Ops выглядит на «сносно» с минусом. Минус — потому что закрыть глаза на прущий отовсюду дефицит полигонов и удручающую размазанность текстур можно, если искусство дизайнеров превзошло грубые рамки технологии. Здесь — не превзошло; ровно на том же уровне. «Сносно» с минусом.

При первом знакомстве игра вызывает в лучшем случае снисходительную усмешку. Сомнительные радости консольного шутера от третьего лица не вызывают никакого энтузиазма. Однако не проходит и пяти минут, как игра «выдаёт» тебе способность к телекинезу — и геймплей преображается.

MASTER OF PUPPETS

Таинство телекинеза подано с подкупающей простотой — зажимаешь правую клавишу мыши, и любой не слишком тяжёлый объект под твоим прицелом поднимается в воздух (как ты уже понял — при наличии маны). Двигая мышью, ты свободно перемещаешь объект в горизонтальной плоскости; движение по вертикали несколько сложнее.

Поправка — любой подходящий объект... или субъект. Кидаться тяжёлыми предметами, конечно, здорово, но куда интереснее приложить мощь телекинеза к непосредственным противникам! О, как жалки и беспомощны Мясные Куклы (они так в игре и называются — Meat Puppets) перед Великим и Ужасным Тобой! Карнавала разлетающихся потрохов, к сожалению, не предусмотрено, но разгул садизма царит преизрядный.

УРОКИ ТАНЦЕВ

Начать можно, пожалуй, с того, чтобы просто поднять противника в воздух, и пока он беспомощно дрыгает ножками-ручками или неуклюже отстреливается, спокойно выпустить в него обойму. Следующего можно швырнуть на бочку с горючим — бабах! — останки тлеют.

Третьего можно просто поколотить об острые углы — эдакий живой (пока ещё) курсор, оставляющий кровавые следы на стенах. Есть что-то завораживающее в том, как ты остервенело елозишь мышью по столу, а на экране синхронно с этим кувыркается безвольное тело жертвы.

Четвёртого можно кинуть на пятого, затем одного уронить в пропасть — не откажи себе в удовольствии немного подержать его над бездной, — а другого аккуратно поместить в топку крематория, наслаждаясь воплями. Шестого — на оголённые электропровода; седьмого — в токсичные отходы...

За адекватность физики отвечает та же программа Havok, что прикручена к Half-Life 2 — трупики весело агонизируют, сгибаясь в нужных местах; ящики правдоподобно кувыркаются.

ОСОБО ОДАРЁННЫЙ

Не телекинезом единым жив мистер Скрайер — по ходу игры он постепенно вспоминает остальные пять способностей. Перед заданием Нику в целях конспирации наложили фальшивую память, поэтому крутизна суперагента восстанавливается не сразу — ну, чтобы ты не загордился раньше времени.



ЛЕВИТАЦИЯ СКРАЙЕРА

Заветам Мюнхгаузена верны

У телекинеза есть ещё одно применение — с его помощью ты можешь... летать. Точнее, перемещать предмет, на котором стоишь — таким образом можно попасть практически куда угодно. Поскольку движение по вертикали ограничено, тебе придётся проявить ловкость — отпустить телекинезную хватку и перехватить падающий предмет в воздухе, чтобы подняться ещё на «этаж». Шансов свалиться самому в процессе довольно много, но попробовать стоит — на верхотуре куча секретов.

Для гурманов: в режиме Mind Control можно заставить солдата выстрелить себе в голову; он так трогательно сопротивляется! Фича, кстати, секретная — нужно несколько секунд подержать клавиши T и G; в запасе должно быть более 75% маны.





ВИСЯЩЕЕ В ВОЗДУХЕ ТЕЛО АГОНИЗИРУЕТ ПОД МЕДЛЕННО НАРАСТАЮЩЕЕ ГУДЕНИЕ, ПОКА ГОЛОВА НЕСЧАСТНОГО НЕ ВЗРЫВАЕТСЯ КРОВАВОЙ ХЛОПУШКОЙ

Очень полезен в хозяйстве Mind Control — способность вселяться в чужое тело. Несчастная марионетка, управляемая чужой волей, вдруг начинает расстреливать товарищей, показательно самоубиваться прыжками с большой высоты и самоподрывами и вообще вести себя не по уставу.

Можно бестелесным и невидимым призраком скользить среди врагов, производя рекогносцировку территорий за закрытыми дверями. Астральное тело Ника принципиально не проникает сквозь стены — только двери. Незаменимо, когда ты хочешь, к примеру, посмотреть, в какую сторону пошёл патрульный, ожидающий тебя за дверью. Подкравшись к нему со спины (предусмотрен некий элемент stealth), ты можешь либо убить его одним ударом, либо, что гораздо полезнее, воспользоваться другой способностью — Mind Drain.

На процесс высасывания пси-энергии стоит посмотреть — ничего не подозревающая жертва вдруг оказывается охвачена электрическими разрядами; висящее в воздухе тело агонизирует под медленно нарастающее гудение, пока голова несчастного не взрывается кровавой хлопушкой! Из мертвецов тоже можно высасывать ману, но поменьше.

Пирокинез на деле оказался банальным файрболом, только проходящим волной по земле. Правда, на метания охваченных огнём бедолаг посмотреть приятно. Aura Vision позволяет видеть скрытое от обычного взгляда — секретные проходы, невидимые мины и уже упоминавшиеся креветки-мутанты.

И ОПАСНА, И ТРУДНА

Игровые задачи сконструированы так, чтобы почти всегда оставлять игроку свободу деструктивного творчества — и это очень приятно. Да, порой тебе предложат, например, действовать тихо — винтовочку снайперскую положат, настращают патрулями и автоматическими пушками. Но если ты хочешь развлечься громко — никто тебя не осудит.

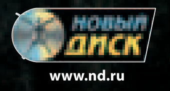


«АНТИКИЛЛЕР» – ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА – СОЗДАН ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА, С УСПЕХОМ ПРОШЕДШЕГО НА РОССИЙСКИХ И ЗАРУБЕЖНЫХ ЭКРАНАХ.

[АНТИ] КИЛЛЕР

ВОЛНА КРИМИНАЛЬНЫХ РАЗБОРОК ЗАХЛЕСТНУЛА РОДНОЙ ГОРОД ГЛАВНОГО ГЕРОЯ – КОРЕНЕВА (ЛИСА). СТОЛКНУВШИСЬ С ПРЕСТУПНЫМ БЕСПРЕДЕЛОМ, ЦАРИВШИМ В ГОРОДЕ, И ЖЕЛАЯ ОТОМСТИТЬ ЗА ГИБЕЛЬ БЛИЗКИХ ДРУЗЕЙ, БЫВШИЙ МАЙОР ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ НАВЕСТИ ПОРЯДОК СВОИМИ МЕТОДАМИ...





www.nd.ru

НИК ПОРОЙ КОРЧИТ ТАКИЕ УМОРИТЕЛЬНЫЕ РОЖИ, ЧТО МОЖНО СТЕРПЕТЬ СЦЕНАРНУЮ МАЛОБЮДЖЕТНОСТЬ





Вот ты в гуще битвы — с разных сторон строчат автоматы, сбегаются бойцы подкрепления, звучит сигнал тревоги. Одного швыряешь на другого, в третьего запускаешь близлежащий контейнер — хорошо попал: вражина вместе с ящиком улетает прямо на невидимые мины, разлетается мясным фейерверком. Секунда передышки — заглянуть в inventory, полечиться-ману пополнить — затем Mind Control на огнемётчика, порезвиться, пока не расстреляли. А вон той парочке прислать своего огоньку — кучно стояли, загорелись оба. Какой-то товарищ подошёл слишком близко — снести ему башку из шотгана. Как, это последний? Подбежать и навалять врукопашную; лежачего не бьют — его топчут!

Схватки не слишком просты и не слишком сложны — солдатики в основном тупо прут напролом, но порой соображают использовать укрытия или там сбегать тревогу включить. По отдельности не представляют особой угрозы, но в больших количествах быстро приводят Ника в полностью нетоварный вид, особенно на высоком уровне сложности.

В конце уровня поджидает очередной босс-псионик — крепкие такие консольные боссы, к каждому из которых, разумеется, надо найти особый подход.

ВАМ ВЕСЕЛО?

Беготня по пустым коридорам в поисках Очень Нужной Кнопки сведена к минимуму — разве встречается порой нечто вроде головоломки: куда чего в какой последовательности использовать, чтобы продвинуться дальше. Проявлять смекалку заставляют не слишком часто — в фаворе скорее брутальный подход.

Блуждание по лабиринту коридоров в окружении всяческих глюков; ночь на кладбище среди чересчур бодрых останков; развесёлое побоище в развалинах монастыря — ты лихо раскачиваешь огромный колокол, который при столкновении с очередным бедолагой делает «БОМ-М-М!»... То тут, то там тебе предлагают интересную тактическую задачку — создателям удалось избежать монотонности; Psi-Ops уверенно держит твоё внимание, не давая скучать.

Сюжет, густо натыканный повсюду в виде заставок, хоть и банален, но зато в этих заставках Ник порой корчит такие уморительные рожи, что можно стерпеть сценарную малобюджетность. Правда, даже не будь здесь вообще никакого сюжета, игра ничуть бы не потеряла в привлекательности — процесс захватывает сам по себе.

ЗАЧОТ!

К сожалению, **Psi-Ops** не оснащена мультиплеером — как бы он был великолепен! — не говоря уж об открытой архитектуре, хотя простор для модифицирования здесь явно огромный. Ситуацию несколько спасают дополнительные миссии — можно, например, позабавиться выживанием на время всё на том же кладбище с вооружённой нежитью. Да и саму игру не грех пройти два, а то и три раза.

На диво вкусная конфетка в невзрачной обёртке — **Psi-Ops** заслуженно получила «Экшн года» у ряда изданий, когда вышла на консолях летом прошлого года. Мы, в свою очередь, можем лишь всячески приветствовать её успешное прибытие на платформу PC и присовокупить к списку наград наш «Выбор редакции». ■

Ян Масарский



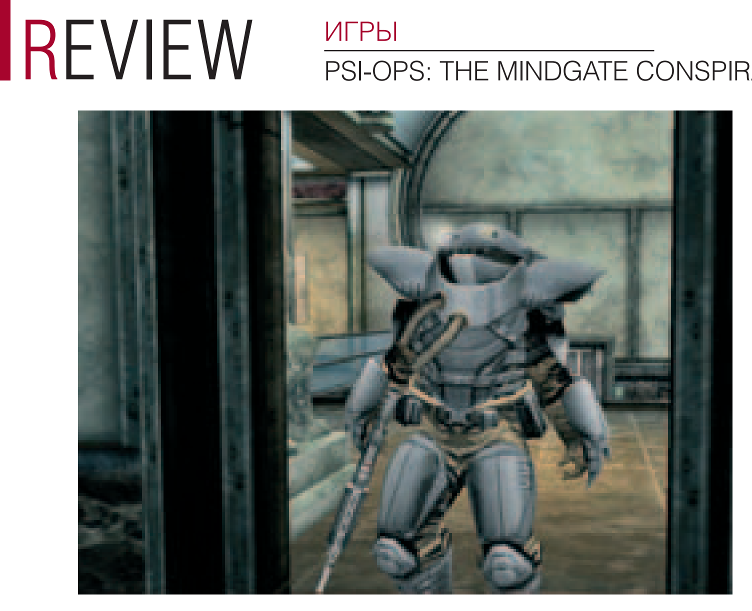
СТРАСТЬ К ПЕРЕОДЕВАНИЮ

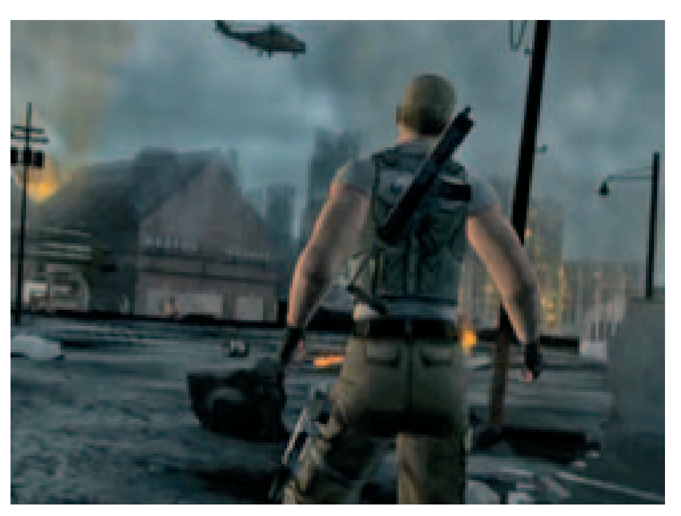
Я не я, и рожа не моя

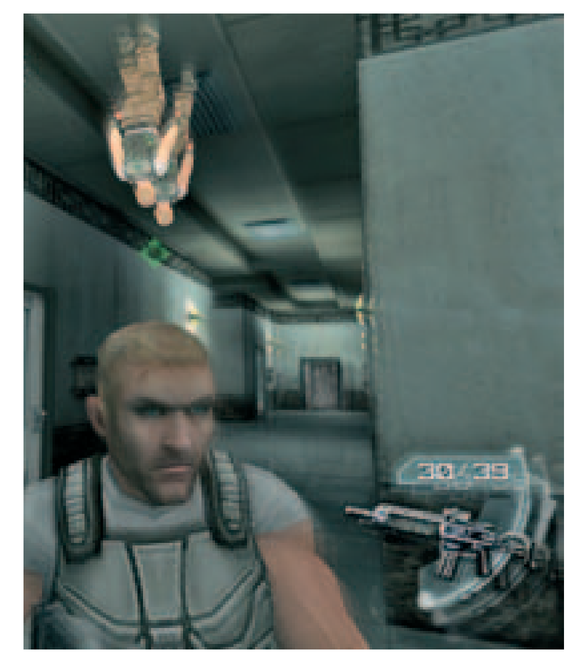
К концу игры уголовная физиономия Скрайера тебе наверняка опостылеет, поэтому приятно будет воспользоваться наградой за прохождение — дошедшему до финала по консольным традициям даруется возможность сменить облик. Можно сыграть, например, за девочку Сару (украсившую собой нашу обложку при творческом содействии приглашённого художника — правда, в игре она выглядит... поскромнее) или, скажем, за обаятельного зомбяка с полуразложившейся улыбкой. На геймплей это никак не влияет; разница чисто внешняя.

Можно сыграть, включив режим All Powers, — любопытно пройти ранние уровни, где у тебя был только телекинез, во всеоружии.

В режиме Arcade каждое твоё действие приносит очки — можно долго побивать собственные рекорды. Среди 20 дополнительных миссий также попадаются презанятные задания.






30/39







НЕТ, МЫ НЕ СЧИТАЕМ, ЧТО «STAR WARS — ЭТО НАШЕ ВСЁ» И НЕ ВПАДАЕМ В БЛАГОГОВЕЙНЫЙ СТУПОР ПРИ СЛОВЕ «ДЖЕДАЙ». ПОЭТОМУ НАМ МОЖНО ВЕРИТЬ: THE SITH LORDS — НЕ ИГРА КЛАССА FANS ONLY; ОНА ВПОЛНЕ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНА И ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА НЕ ТО ЧТО НЕ ИГРАВШЕГО В ПЕРВУЮ ЧАСТЬ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, НО ДАЖЕ И ВПЕРВЫЕ СЛЫШАЩЕГО О «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙНАХ» КАК ТАКОВЫХ.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II - THE SITH LORDS

ЧИСТО ПОФОРСИТЬ



- **ИГРА:** STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II - THE SITH LORDS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LUCASARTS
- **РАЗРАБОТЧИК:** OBSIDIAN ENTERTAINMENT
- **ЖАНР:** ROLE-PLAYING GAME

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ››››
- **CPU:** PENTIUM / = @ 1GHZ / 2.5GHZ
- **RAM:** 256MB / 512MB
- **VIDEO:** 64MB / 128MB






SAVED





ГАЛАКТИЧЕСКИЙ МИЗЕРАБЛЬ

Предположим всё-таки, что ты в общих чертах знаком с вселенной Star Wars и не нужно объяснять, чем синий lightsaber отличается от красного. Действие происходит за несколько тысяч лет до событий, описанных в киноэпопее, но уже после первых **Knights of the Old Republic**. Вторая история — логическое продолжение первой, но они не настолько взаимосвязаны, чтобы сюжет The Sith Lords как-то терял самостоятельность. Это совсем другая повесть, с другими персонажами — хотя несколько знакомых из первой части тебе встретится.

Галактика оправляется от разрушительной войны Джедаев с Ситхами; мир на некоторое время установлен, но вихри враждебные всё же реют. Ты — преданный анафеме джедай, Изгнанник. По каким-то причинам Совет лишил тебя Силы, и теперь ты скитаешься по галактике, пытаясь забыть своё страшное прошлое. Что это за прошлое и каковы причины твоего изгнания — это ты во многом определяешь сам, делая по ходу игры тот или иной выбор.

Джедаев после войны, говорят, почти не осталось — но вместо почётного занесения в Красную книгу и льгот на пользование общественным транспортом ты обнаруживаешь, что за твою поимку галактическая мафия назначила немалый куш. И раньше жизнь была не сахар, теперь вообще кругом враги.

Твои приключения начинаются на космическом корабле, чудом выжившем после атаки неизвестных агрессоров. Ты в традиционном для жанра амплуа «ой, я не помню, как я здесь оказался!» начинаешь потихоньку выживать; вскоре тебе встречается загадочная старуха, обладающая Силой... и каким-то мистическим образом связанная непонятными узами с твоей скромной персоной. Позади — инсталлятор, впереди — неизвестность.

ПРЕДЪЯВИТЕ ЭЛАЙНМЕНТ

Структура игры осталась точно такой же, как в первой части — ты, собственноручно созданный герой, в компании двух спутников бродишь по вольным 3D-просторам, одна планета за другой; бои сменяются диалогами, унылые коридоры — красивыми ландшафтами, металлические мечи — световыми... Вся фирменная начинка Star Wars здесь присутствует в полной мере — толпы разнообразных инопланетян и дроидов, бластеры-lightsaber'ы, долгие философствования о природе Добра и Зла, всяческий хайтек и красочные фокусы с Силой; всё узнаваемо, профессионально-лицензионно — словом, Star Wars.

Хотя боевая часть игры заслуживает всяческих похвал, диалогово-сюжетный элемент привлекает гораздо сильнее. Сотни озвученных диалогов, десятки квестов — но дело тут не в количестве, а в том, как твоё поведение в той или иной ситуации влияет на дальнейшие события. Вариантов, как обычно, два — Добро или Зло; соответственно, альтруистически-терпеливый подход к окружающим или агрессивно-потребительский.

Вот ты нагрубил своему товарищу — и чуть-чуть переместился в Тёмную сторону, а ваши с ним отношения ухудшились, и теперь между вами не состоится разговор, в котором ты мог узнать ответ на какую-то сюжетную загадку. Вот ты принял сторону положительных персонажей в конфликте двух группировок — приблизился к Светлой стороне, но лишил себя выгодной сделки с каким-то негодяем, которая могла произойти в недалёком будущем. И так — на каждом шагу.

Нейтралитет сохранять не возбраняется, но когда ты окончательно «задобрел» или «обозлился», ты можешь получить дополнительный класс, усиливающий твои способности. Что, в свою очередь, позволяет устраивать ещё более зрелищные побоища, когда дело доходит до драки.

МАТЧАСТЬ

Где тут чего куда?

RPG-система для новичка довольно сложна: обилие атрибутов, скиллов, дополнительных умений и Сил плюс длинный список параметров у предметов — всё это может отбить охоту разбираться в игровой механике, хотя разобраться в ней любопытно.



Персонажа ты «генерируешь» сам — пол (влияет не только на то, с кем тебе заигрывать); класс — воин/маг/нечто среднее; внешность — варианты в целом симпатичные, но попадаются изрядные страхолюдины. Максимальный уровень — 50-й, но скорее всего ты закончишь игру где-то на 30-м. Если, конечно, не найдёшь пару лазеек с бесконечной экспой.















СТЕНКА НА СТЕНКУ

А до драки доходит с завидным постоянством. Бои увлекательны, красивы и в меру сложны. Работают по полу-походовой системе — действие в реальном времени, но разделено на раунды; в режиме паузы раздаёшь очередь приказов на следующие несколько раундов — и наслаждаешься спектаклем.

Можно, конечно, не вникать в детали и осуществлять лишь общее руководство — ты, тётка, стреляй из этой вот ионной берданки; ты, чувак, давай-ка врукопашную, а сам я тут Силой побалуюсь — но вникать всё-таки интереснее. Хотя, понятно, отнимает куда больше времени и, по сути, является рутинной работой.

Результат этой работы, впрочем, часто стоит усилий — любо-дорого смотреть, как твоя удалая троица в пух и прах разделывает вражескую кодлу. Разлетаются искры от бластерных зарядов, отбитых недрогнувшим lightsaber'ом, сверкают хромированные поверхности, Сила так и мечется туда-сюда разноцветными огнями. Арсенал «заклинаний» довольно широк, спеллкастеру есть где оттянуться, хотя ловкое фехтование световым мечом — тоже привлекательный вариант. Можно совмещать.

ТРЕМОР ИЗВИЛИН

Часть игры (не очень большую, к счастью) составляют долгие блуждания по пустынным коридорам в поисках кнопки, которая откроет дверь в комнату с другой кнопкой, которая откроет третью дверь, за которой лежит деталька, которую нужно присобачить к той хреновине, которая находится за дверью, которую открывает третья кнопка... Немного утрированно, но общее ощущение примерно такое.

Детальки, к слову, вещь нужная — то тут, то там попадаются специальные станки, на которых ты из разных деталек можешь собрать себе полезную вещичку. Или разобрать бесполезную. Предметов с собой можно таскать великое множество — разнообразное оружие, броня, импланты, стимуляторы...

Барахла в игре просто завались. «Синдром куклы Барби» тут цветёт пышным цветом — ведь почти каждый предмет на персонаже виден наглядно. Украшательством можно заниматься долго и вдумчиво.

С ТРУДОМ

На красоте картинки вообще держится серьёзная доля удовольствия от игры. Хотя движок от первой части уже объективно староват, и даже те несколько графических примочек, что отличают его от старой версии, даются со скрипом, **The Sith Lords** выглядит приятно.

Неплоха и на слух — актёры большей частью подобраны удачно (и наигранно-пафосных речей на удивление мало, кстати). Раздражает, правда, что инопланетяне в разговоре озвучены очень ограниченным набором бубнежа, который после пары часов диалогов начинает выводить из себя.

БАРМЕН, ПОВТОРИТЕ

The Sith Lords практически ничем не отличается от предыдущей игры в серии, кроме собственно сюжета, но получилась такой же интересной, то есть — очень. Сложно разветвлённая история наверняка удостоится повторного прохождения — игра под это приспособлена очень хорошо. Сколько остроумных реплик, побочных квестов, вариантов прокачки ты пропустил?

Обе игры вызывают занятное ощущение. Будто ты читаешь интерактивный фантастический роман — такого довольно крепкого писателя; за душу местами берёт, — и одновременно смотришь фильм по этому роману. Ощущение не уникальное, но здесь проявлено особенно хорошо.

ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

«Мы в ответе за тех, кого приручили»

Хотя ты можешь управлять любым членом партии, большую часть времени ты проведёшь в теле главного героя. Твоих спутников можно грамотно распределить по разным задачам, соответственно прокачивая нужные для их решения способности. Члены партии сменятся не раз, иногда по ходу повествования даже вытесняя основного персонажа, что порой доставляет некоторое неудобство. Командная работа поощряется — слаженные действия более эффективны. Если как следует со всеми нянчиться, вражину получается разделывать легко и изящно. К сожалению, без твоей чуткой опеки соратники порой ведут себя исключительно бестолково; этим же грешат и противники, кстати.



Ян **Масарский**



- **ИГРА:** THE PUNISHER
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ / GAME FACTORY INTERACTIVE / РУССОБИТ-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** VOLITION
- **ЖАНР:** THIRD-PERSON SHOOTER

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ››››

- **CPU:** PENTIUM / = @ 1GHZ / 1.5GHZ
- **RAM:** RAM: 128MB / 256MB
- **VIDEO:** 64MB / 128MB

THE PUNISHER

ЖЕСТЬ

В ПРОДАЖУ ПОСТУПИЛ НОВЫЙ МОЩНЫЙ РЕЛАКСАНТ PUNISHER. СРЕДСТВО ОТЛИЧАЕТСЯ БЫСТРЫМ ДЕЙСТВИЕМ И ВЫСОКИМ УРОВНЕМ ЭФФЕКТИВНОСТИ. СРЕДСТВО ПРОТИВОПОКАЗАНО ДЕТЯМ ДО 14 ЛЕТ, БЕРЕМЕННЫМ ЖЕНЩИНАМ, КОРМЯЩИМ МАТЕРЯМ, ЛЮДЯМ С РАССТРОЙСТВАМИ ЦЕНТРАЛЬНОЙ НЕРВНОЙ СИСТЕМЫ, ПРЕПОДАВАТЕЛЯМ СРЕДНИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ, МЕДИЦИНСКИМ РАБОТНИКАМ, ПОЛИТИЧЕСКИМ ДЕЯТЕЛЯМ, ЛЮДЯМ, ПЫТАЮЩИМСЯ БОРОТЬСЯ ЗА НРАВСТВЕННОСТЬ, И ВСЕМ, У КОГО ОСТАЛАСЬ ЕЩЁ ХОТЬ СКОЛЬКО-НИБУДЬ ВЕРЫ В ЧЕЛОВЕЧЕСТВО. ИНЫМИ СЛОВАМИ, АУДИТОРИЯ НОВОГО ПРОДУКТА ВЕСЬМА ШИРОКА.




'R' SHIELD
F1 HELP


'R' SHIELD
F1 HELP


'R' SHIELD







БЕЗ ОБЪЯСНЕНИЙ

Предположим, тебя страшно запарил коллега — допустим, он идиот. Можно, конечно, какое-то время это терпеть, но идиотизм коллеги проявляется день за днём. Можно его ударить — если он мужчина; но в трудовом коллективе такие действия не очень приветствуются. Придется ждать корпоративной пьянки.

Можно сообщить о его идиотизме начальству, но идиотизм — не повод для увольнения. Можно плюнуть ему в лицо, но и это вряд ли будет воспринято окружающими как адекватное действие. Остаётся ждать возможности оскорбить его вербально — и надеяться, что идиот поймёт тонкое оскорбление. Потому что оскорбление прямое всё так же осуждается окружающими.

Чем отличается The Punisher? Тем, что здесь нет этих «в трудовом коллективе такие действия не очень приветствуются», «вряд ли будет воспринято окружающими как адекватное действие» и «осуждается остальным коллегами». Там с козлом предлагается поступать как с козлом.

Вот дом, и тебе известно, что он полон козлов. Козлы торгуют наркотиками, вымогают деньги, насилуют женщин, убивают людей. Войдя в этот дом, ты их уничтожаешь — не потому, что они представляли для тебя опасность, а просто потому, что они — козлы. Никаких тактичных выжиданий, пока оппонент направит на тебя пушку, никакой рефлексии: увидел — надо мочить. Вопрос только в стиле.

БЕЗ СОМНЕНИЙ

Вернёмся к нашему идиоту. Вот он вдруг в какой-то момент проявил себя в работе не как идиот. Случайно или там правда какие-то задатки в нём есть — неважно. Ты прекрасно помнишь, как сильно он тебя запарил до этого момента. Ты прекрасно понимаешь, сколько раз этот урод ещё слажает в будущем. Даже если ты можешь побороть в себе желание взглянуть на человека новыми глазами, это ничему не поможет.

Те, кто раньше был согласен с тобой в том, что коллега — козёл, обязательно начнут говорить что-нибудь про «второй шанс». То есть этому уроду достачно раз в месяц-два делать что-то адекватное — и всё остальное время он может отравлять тебе существование и в ус не дуть.

В Punisher'е бегство испугавшегося врага — не повод. Будем стрелять в спину. Стояние с поднятыми руками — тоже не повод: поднимающийся из земли золотой череп — указание на место для более эффектного добивания. Аккуратно берём сдавшегося, подводим к точке — и вместо обычного сворачивания шеи (выстрела в сердце, придушивания автоматом, перерезания горла, выстрела в затылок лежащему, разбивания кадыка) можно сделать что-нибудь красивое. Уронить на него висящий на кране легковой автомобиль, например, или там заставить поцеловаться с носорогом. В общем, отдохнуть, раз уж ты не собираешься использовать жертву как живой щит.

БЕЗ ПОЛУМЕР

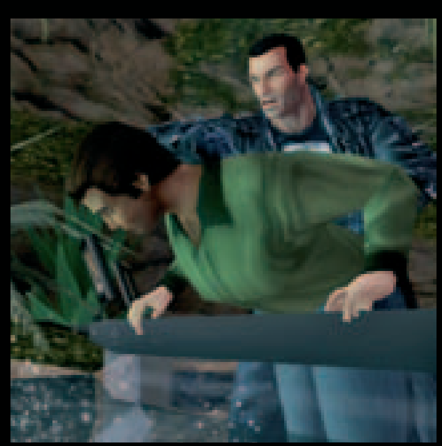
Или вот, скажем, кто-то занял у тебя денег и не отдаёт. Немного занял, не на уровне разборок. Ну вот что ты ему сделаешь? Будешь звонить регулярно и ныть? Сам себе противен будешь. Один раз серьёзно поговоришь? Так если он тебе их не хочет отдавать, что этот серьёзный разговор изменит? Дашь ему по морде? Даже если забыть про половые ограничения, всё равно: денег от этого у тебя не прибавится, а окружающие, мать их, опять же осудят. Ситуация вполне обыденная и встречается повсеместно.











В шкуре Punisher'а ты берешь человека за горло, кладёшь под сверлильный станок и мерно покачиваешь сверло вверх-вниз. Помнишь, наверное, такие сверлильные станки — их демонстрировали в школе на уроках труда. Тогда ты вряд ли был настолько озверевшим, чтобы мысль использовать сверлильный станок для решения проблем с Петькой показалась тебе интересной, — а вот сейчас, мы уверены, ты к этому вполне готов.

Так вот, мерные покачивания сверла над головой прекрасно выбивают признание — возможно, в чём-нибудь весьма незначительном. То есть человек даже не был должен тебе денег: ты получал от него информацию, без которой вполне мог обойтись. Ну, как там куда-нибудь пройти по зоне без единого ответвления и даже поворота. Ерундовый ведь повод — а какая прямота, какая искренность подхода!

Также в ассортименте присутствуют: придерживание за грудки по ту сторону крыши, удерживание головы в воде, предложение окунуться в бассейн с электрическим скатом, окунание головой в унитаз, удары оконной рамой (американский вариант, окно закрывается путем опускания рамы сверху) по грудной клетке и пр. Помимо креативных вариантов существуют стандартные удушение, избиение, удары головой о пол или заменяющую его поверхность, а также банальная угроза оружием.

Здесь главное не увлечься — процесс родственен работе сапёра. Подчеркивая терапевтические свойства своего продукта, создатели The Punisher за успешно выполненный допрос прибавляют герою жизни. То есть здоровье поправляется буквально на глазах.

В ПОЛНОМ ОБЪЁМЕ

В жизни существуют также идиоты, создающие небольшие проблемы. Идиоты локального действия. Причиной такой локальности, причиной, позволяющей нам назвать проблемы небольшими, является, конечно же, нерегулярность встреч с такими идиотами.

Идиот — он идиот всегда, а если ты видишь его каждый день, он каждый день проявляется, и это большая проблема. А вот придурок, наступивший на ногу, идиотка, отпарковывающаяся немотивированно, кретин, рассекающий на велосипеде по мостовой, — это проблемы мелкие, но тоже раздражающие. Невозможность адекватно ответить в данном случае обусловлена даже не социальными, а ситуативными причинами. То есть проблем с тем, чтобы дать в табло, нет, но ты с ним просто больше не встретишься.

АЛЬТЕРНАТИВА-1

Другие официальные средства снятия стресса

1. Медицинские стредства. Колеблются от серьёзных антидепрессантов, продаваемых только по рецепту врача, до многочисленных и широко рекламируемых средств на травах. Покупать рекомендуется сразу в комплекте с витаминами: раз уж решил это жрать, жри полный спектр.

2. Массаж. Помогает. И если сочетать, и если не сочетать. Но сочетать приятнее.

3. Средства личной гигиены — гели для душа, шампуни и прочее. Помогает не всегда, но приятный запах способствует успеху пункта 2.





АЛЬТЕРНАТИВА-2

Другие народные средства снятия стресса

1. Секс. Противопоказан тем, кто в процессе, при организации и за счёт последствий зарабатывает себе ещё больший стресс.

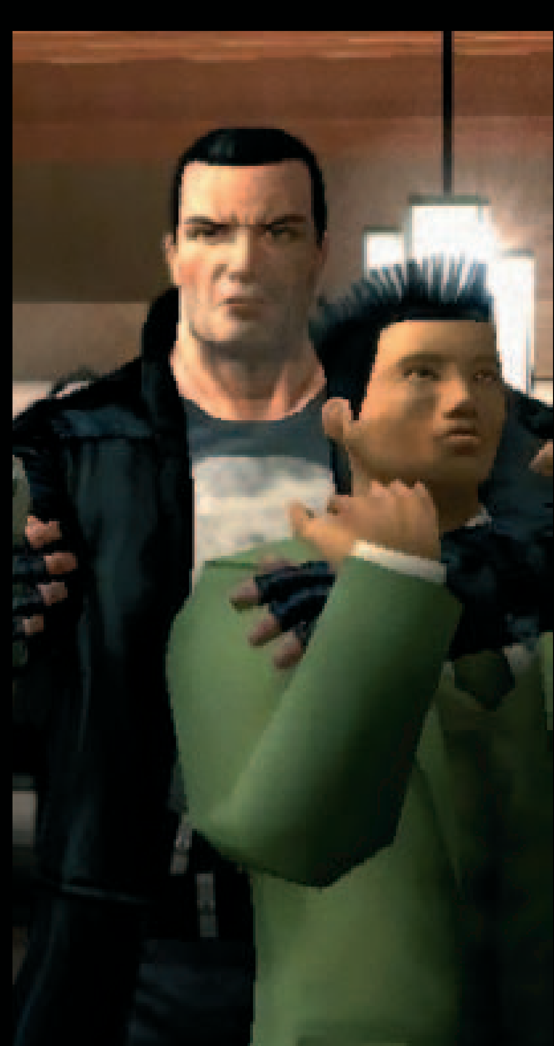
2. Спорт. Средство универсальное, главное — выбраться.

3. Драка. Противопоказано тем, кто боится получить по морде.

4. Алкоголь. Побочный эффект — может кроме стресса снять что-нибудь ещё (см. например «Девчонки, не поверите, выпила поллитра, трусы как рукой сняло»).

5. На кого-нибудь наорать. Идеальный способ; перед употреблением рекомендуется осмыслить пункт 3.





Стрессовые персоналии такого рода в **The Punisher** реализованы через мирных жителей. Убивать их нельзя. Мы их спасаем. Одно убийство — конец игры. Но зато с ними можно поговорить. И говорит Punisher со спасёнными коротко, но толково. Наркоману незачем было становиться наркоманом, секретарше мафиози следовало думать, куда она идёт работать. Пошли вон, уроды!

ПРОФЕССИОНАЛЬНО

Как игра помогает безошибочно принимать правильные, способствующие снижению уровня стресса и общему расслаблению решения? Она даёт за них очки! За всё-превсё: за активное использование живых щитов (и сохранение себя без царапины), за попадание в голову в прицельном режиме, за убийство вплотную, за кровавую бойню с сохранением постоянной частоты убийств, за добивание — за всё идут очки.

А за очки идут плюшки. Новый армор идёт за очки. Увеличение точности идёт за очки. Глушитель идёт за очки. Усовершенствованный глушитель тоже идёт за очки. За очки идут новые режимы игры — например, Challenge для соскучившихся. Убей пятью разными «холодными оружиями» (бита, фомка, бутылка, нож, наконец) за полторы минуты. А их же надо ещё найти.

Такое развлечение предоставляется только в случае, если уровень был пройден с достаточным количеством очков. Очки чётко указывают: надо действовать так, — и за счёт этого помогают отбросить возникающие поначалу сомнения. Что и означает начало терапии.

ДЕЙСТВЕННО

Прекрасной разновидностью боя является «бой под озверином» (термоядерность озверина, кстати, также повышается за очки). Глотнув озверина, герой хренеет, отбрасывает пушки, вынимает ножи — и Крайне Сурово разбирается со всеми встречными. Мир вокруг теряет цвета и слегка плывёт. Сбрасывать стресс — так по полной.

Штампы криминальных «нью-йоркских» боевиков (плащ, челюсть, толстый агент ФБР в подтяжках и его напарница с планшетом и распирающей форму грудью), общее стилистическое оформление (в частности, широкий выбор правильных пушек) — атмосфера The Punisher эффективно работает в рамках его терапевтических задач. Продукт однозначно рекомендован к применению.

Константин Инин



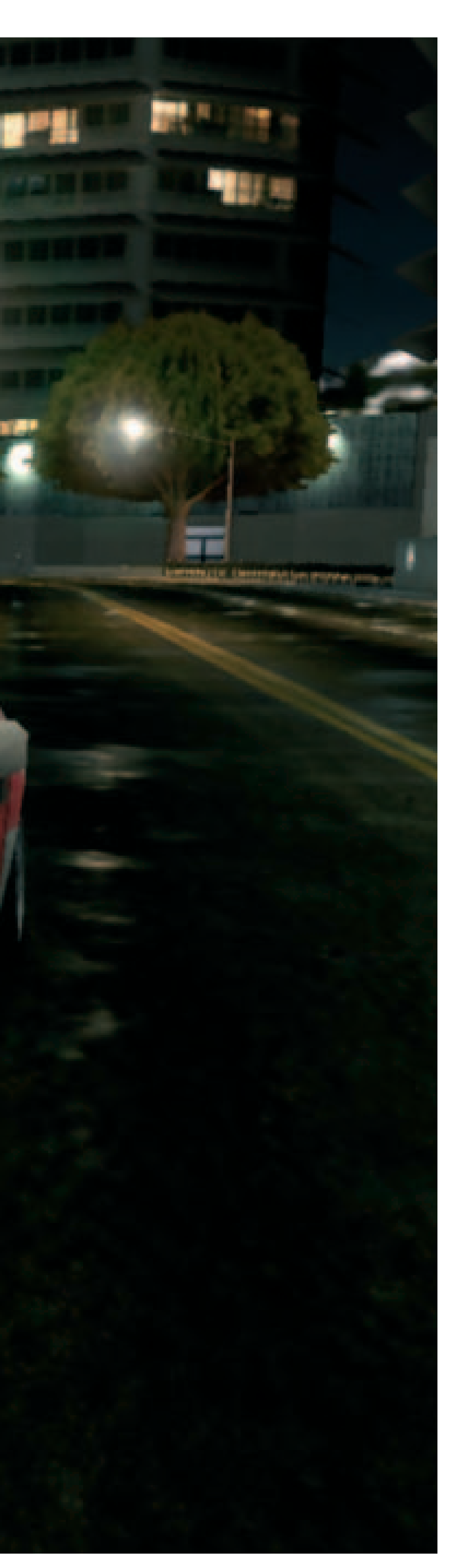
STREET RACING SYNDICATE

ДВОЙНОЙ ФОРСАЖ

- **ИГРА:** STREET RACING SYNDICATE
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NAMCO HOMETEK / GAME FACTORY INTERACTIVE / РУССОБИТ-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** EUTECHNYX
- **ЖАНР:** RACING

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ››››

- **CPU:** PENTIUM / = @ 1GHZ / 2GHZ
- **RAM:** RAM: 256MB /512MB
- **VIDEO:** 32MB / 64MB



ИГРУШКИ ВЗРОСЛЕЮТ ВМЕСТЕ С ЧЕЛОВЕКОМ. АВТОМОБИЛЬЧИК, ПОД КАПОТОМ КОТОРОГО БЫЛО ДВЕ ПЛАМЕННЫЕ ПАЛЬЧИКОВЫЕ БАТАРЕЙКИ, СМЕНЯЕТ 500-СИЛЬНЫЙ БИТУРБИРОВАННЫЙ МОНСТР, МЕЛОДИЧНО ПОСВИСТЫВАЮЩИЙ НА ВЫСОКИХ ОБОРОТАХ. ПРАВДА, МЕНЯЮТСЯ И УСЛОВИЯ ИГРЫ. В ПЕРВОМ СЛУЧАЕ ВОДИТЕЛЮ УГРОЖАЕТ ЛИШЬ ШАНС СВОРОТИТЬ КАКОЙ-НИБУДЬ ЦВЕТОЧНЫЙ ГОРШОК, ВО ВТОРОМ — СТОЛКНОВЕНИЕ ВЛЕТИТ В КОПЕЕЧКУ; ПОХОДЫ В МИЛИЦИЮ И СТРАХОВУЮ КОМПАНИЮ... ЕСЛИ ЕЩЁ ХОДИТЬ СМОЖЕШЬ, КОНЕЧНО. НЕДОРОГОЙ КОМПРОМИСС: «ВЗРОСЛЫЕ ТАЧКИ ПОНАРОШКУ». КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА. STREET RACING SYNDICATE, НАПРИМЕР.

НЕЖНЕЕ, ЕЩЁ НЕЖНЕЕ...

После первого аккуратного прикосновения к педали газа понимаешь, что разгон до сотни за 5 секунд — это не шутки. Если дорога не изобилует поворотами, шпильками и препятствиями типа нерасторопных старушек на малолитражках, можно почувствовать захватывающее дух ускорение. Но вот короткий прямой участок трассы закончился; теперь с педалью газа осторожнее, не даёшь расслабиться ноге, лежащей на педали тормоза.

Столкновение недопустимо: ремонт обойдётся в кругленькую сумму, а деньги нужны для ставки в нелегальном чемпионате, проходящем на ночных улицах Лос-Анджелеса. Тебе не нужно искать разноцветные указатели, чтобы начать соревноваться — на месте ты оказываешься мигом. Что, впрочем, не мешает кататься по ночному городу в поисках приключений. Увидел другого стритрейсера, помигал фарами, сделал ставку — и вперёд.

Здесь главное — на первых порах не нарваться на слишком опытного соперника, у которого штрафами за превышение скорости можно набить не один багажник. Но определить таких товарищей просто — по степени навороченности тачки. К тому же они на твоё дружелюбное мигание лаконично подмигивают задними фарами — в том смысле, что видеть их ты будешь лишь первые несколько секунд, а потом уже только на финише.













КАРТА, ДЕНЬГИ, ДВА СТОЛБА

Поменял выбитые фары, выгнул мятый капот, замазал царапины на бампере; включил карту, выбрал гонку по средствам, сделал нужные ставки, предварительно оценив возможности соперников... Стартовый светофор даёт зелёный свет; первая передача, вторая, пятая... А где все?

Смотришь на карту, а соперники стоят на месте, сбитые с толку неожиданно встретившимся на их траектории столбом; стоят — и двинуться не могут. Отрыв растёт пропорционально набираемой скорости, резкий поворот и... Звук бьющегося стекла; капот согнулся пополам и обнажил хромированные трубопроводы, которые, к сожалению, так и не удалось покрасить в мастерской; лобовое стекло очень смахивает на витраж. Готовься к худшему: двигатель, скорее всего, пришёл в негодность. Но нет, машина резво стартует с места аварии и продолжает набирать скорость. Если система внешних повреждений выполнена всего лишь чересчур «гуманно», то внутренние повреждения, видимо, отсутствуют в принципе.

Все три гонки в любом из чемпионатов предоставляют возможность только сделать ставку и гоняться. Ремонт машины между гонками не предусмотрен, денег за отдельно выигранную гонку ты тоже не получишь. И, кстати, как бы ты ни пытался вводить машину в управляемые заносы, максимально приближенно объезжать препятствия и заканчивать круги лидером, пополнить запас закиси азота не дадут; приходится экономить, растягивая нитроускоритель на все три гонки.

СТАВКИ ПРИНЯТЫ

Во время мини-чемпионатов можно соревноваться не только за лидирующие позиции и авторитет, но и устраивать состязания с отдельными оппонентами, за деньги. Сумма ставки зависит от мощности автомобиля соперника.

Расчётливость здесь охотнее приносит плоды — в целом лучше соревноваться с более слабым и за меньшие деньги, нежели сунуться к слишком серьёзным ребятам и всё проиграть за одну гонку. Гонка может быть пройдена бессчётное количество раз — стабильный приток условных единиц в твой карман обеспечен.

За 5-6 выигранных чемпионатов можно купить в свой огромный, вмещающий пять десятков автомобилей гараж несколько изделий японского и немецкого автопрома. Выбирать есть из чего — «более 50-ти лицензированных автомобилей», хотя при более внимательном рассмотрении оказывается, что модели частенько различаются лишь объёмом двигателя.

С ЭЛЕМЕНТАМИ ПАЗЗЛА

Мощность, безусловно, принадлежит к той категории предметов, которых «много не бывает». Чтобы без сомнений бросать вызов любому встречному, нужно иметь соответствующий инвентарь. Накопил на семь-девять сотен лошадей под только что покрашенным капотом — и в мастерскую тюнинга.

Тюнинг по принципу «чем дороже, тем лучше» здесь, похоже, не работает. Зачастую то, что ты прикрутил, оказывается, вовсе не рассчитано на твоё авто — скоростные характеристики только снижаются. Приходится тщательно подбирать детали. К счастью (скорее, всё-таки, к сожалению), выбор не больно-то и велик, к тому же доступен с самого начала.

БОГАТЫЕ НЕ ПЛАЧУТ

Не имеешь проблем с платёжеспособностью — не имеешь проблем на трассе. Правда, ресурс железного коня ограничен.



НАРУШАЕМ?..

Гони бабки и гони дальше

Появляются машины с сине-красными огнями на крыше с той же неожиданностью, с какой ты исчезаешь из их поля зрения. Во время погони бравые ребята в форме особым интеллектом не отличаются и берут исключительно количеством преследователей в сочетании с полицейскими заграждениями. Гонка строится по принципу: ничего не вижу, никого не слышу, ногу с педали газа не убираю. Так, и только так «шкала преследования» смилуется над тобой и постепенно приползёт к надписи «ушёл». Если убежать не удалось, и денег нет, дают устное предупреждение (и это за столько разбитых казённых машин!). Если есть — полагается оплатить пончики для голодающей полиции.











ЗВУК БЬЮЩЕГОСЯ СТЕКЛА; КАПОТ СОГНУЛСЯ ПОПОЛАМ И ОБНАЖИЛ ХРОМИРОВАННЫЕ ТРУБОПРОВОДЫ, КОТОРЫЕ, К СОЖАЛЕНИЮ, ТАК И НЕ УДАЛОСЬ ПОКРАСИТЬ В МАСТЕРСКОЙ; ЛОБОВОЕ СТЕКЛО ОЧЕНЬ СМАХИВАЕТ НА ВИТРАЖ.

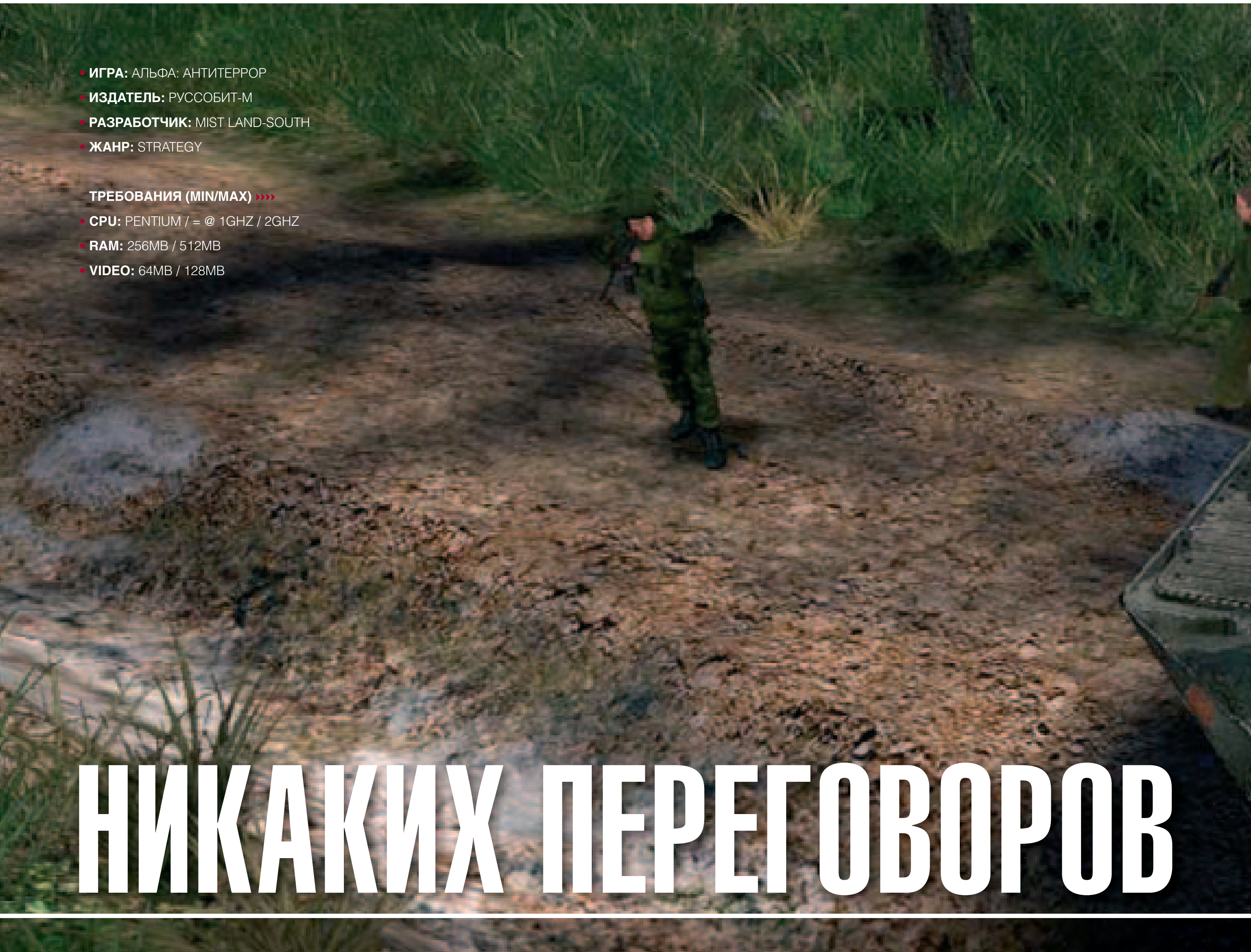


Хочется помощнее? Зарабатываешь авторитет и деньги; ждёшь, пока сюжетом будет дозволено снять замки со всеми любимых Nissan Skyline GTR и Mitsubishi Lancer Evo.

Здесь начинается настоящее веселье. На столь радующих глаза и душу автомобилях куда приятнее зарабатывать себе на хлеб с икрой под цвет покрышек или стоп-сигнала. Всё прекрасно получается: от контролируемых заносов до кипящих адреналином уворотов от несущейся навстречу фуры.

Игра приобретает совершенно другой смысл. Проходить этап за этапом приятно и легко. Можно спокойно принять авторитетный вызов соперницы, надутой силиконом в объёме, сопоставимом с объёмом двигателя Cadillac Eldorado... Красота. ■

Евгений Галунзовский



- **ИГРА:** АЛЬФА: АНТИТЕРРОР
- **ИЗДАТЕЛЬ:** РУССОБИТ-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** MIST LAND-SOUTH
- **ЖАНР:** STRATEGY

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX)
- **CPU:** PENTIUM / = @ 1GHZ / 2GHZ
- **RAM:** 256MB / 512MB
- **VIDEO:** 64MB / 128MB

НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ

ОХОТА НА УСАМУ БЕН ЛАДЕНА В ИРАНЕ. ИСКОРЕНЕНИЕ АНТИДЕМОКРАТИЧЕСКОГО РЕЖИМА В ИРАКЕ. БОРЬБА С НАЦИОНАЛЬНОЙ ДИСКРИМИНАЦИЕЙ В ЮГОСЛАВИИ. МЕДЛЕННЫЙ, НО ВЕРНЫЙ ОТЛОВ ТЕРРОРИСТОВ В ЧЕЧНЕ. ВЫПОЛНЕНИЕ ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНОГО ДОЛГА В АФГАНИСТАНЕ... ВНЕШНЕПОЛИТИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ НАСТОЯЩЕГО И НЕДАВНЕГО ПРОШЛОГО — КЛОНДАЙК НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ОРУЖЕЙНЫХ МАГНАТОВ. ЛИШЬ ЛЕНИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ КОСЯТ ОДНИМ ГЛАЗОМ НА СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ. ГОТОВЫХ СЮЖЕТОВ ТАМ — ЛОПАТОЙ ГРЕБИ.



НАУЧИМ-ЗАСТАВИМ

Правда, чеченская и афганская темы до недавнего времени обходили виртуальный мир стороной. Буржуйские конторы всё больше предпочитают рассказывать о подвигах голубоглазых американцев на Среднем Востоке. Хорошо хоть отечественная студия не полезла в райские кущи Междуречья.

«АЛЬФА: Антитеррор» от компании MiST land-South являет взорам общественности горы Чечни и степи Афганистана. Проект не менее суров, чем представленные пейзажи. Предыдущий проект студии — тактическая RPG **«Власть Закона»**, оказывается, была лишь разминкой, — а ведь многие нашли её довольно сложной.

Называть **«АЛЬФА: Антитеррор»** ещё более трудной для прохождения — не совсем верно. Здесь куда уместнее определение «реалистичная». Проект уверенно претендует на звание симулятора, хотя официально определяется как пошаговая стратегия.

СЕМЬ РАЗ ОТПЕЙ, ОДИН — ОТЪЕШЬ

Редкий бой будет бушевать дольше нескольких минут. Не нужно много времени, чтобы преодолеть пару десятков метров от дома до дома и с одного выстрела прекратить существование вражеского бойца. А второй выстрел обычно не требуется. Не жди появления надписи «-50 hp», после которой доблестный воин продолжит бодро бегать по окрестностям. Правило «один выстрел — один труп» здесь, как и в реальной жизни, срабатывает непростительно регулярно.

Однако для успешного завершения пятиминутной баталии тебе может потребоваться не один час тяжких раздумий. Геймплей состоит из двух частей: первая сводится к планированию действий, а вторая — к безучастному наблюдению за результатами своего интеллектуального труда. Ну, или не совсем безучастному — действия своих бойцов ты видишь в форме двадцати-сорокасекундного ролика на игровом движке, где ты можешь управлять камерой, ставить






356

паузу или включать перемотку. По достижении финала миссии все мини-ролики складываются в цельный короткометражный «фильм» об операции российских спецслужб.

В первой, тактической фазе не происходит никаких передвижений и перестрелок. Над солдатами лишь загораются иконки, символизирующие отданные им приказы. Спектр команд настолько широк, что разработчики даже не решились загромождать ими основной интерфейс. Под приказы отведено специальное всплывающее меню.

НЕЛЕГКО В БОЮ

Бойцы умеют бегать, ходить и ползать; стоять, сидеть и лежать, поворачиваться вокруг своей оси, таращиться в указанную точку, стрелять из первичного и вторичного оружия, бросать гранаты... Способные, в общем, парни.

В отряде представлены рядовые штурмовики, гранатометчики и снайперы. С каждым можно вдоволь понянчиться — непосредственно перед миссией и после неё. Перед выездом на задание ты в дружной компании своих подопечных попадаешь на склад, где полагается вооружить бойцов — тщательно смоделированные стволы требуют не меньшей тщательности в выборе.

После завершения миссии выжившим счастливчикам присваиваются награды и звания, а с ними и куда более полезный на практике опыт. Правда, до церемонии награждения доживают немногие — моджахеды далеко не сосунки. Управляемые AI «духи» превосходно используют преимущества местности. Проникнуть в удерживаемое тобой здание с чёрного хода или через крышу — обычное для них дело.

Чернобородые головорезы за считанные минуты отправляют к праотцам отряд неопытного игрока. А набираться ума-разума приходится методом проб и ошибок — обучающие миссии в столь серьёзном проекте разработчики сочли непозволительной роскошью. Зато основную кампанию, отдельные сценарии и мультиплеер отполировали до блеска. Мультиплеер, помимо классических режимов, содержит такую экзотику, как Hot Seat и Play-by-E-Mail.

TOP SECRET

Создатели игры честно постарались передать чарующую красоту гор, но получилось так себе. Типичная карта-уровень напоминает кораблик в банке. Кусок полигональной тверди с деревьями, анимированной травкой и домиками окружает размазанная по стенам условной банки текстура дальних гор. Дух отнюдь не захватывает, хотя ощущение войны в гористой местности присутствует.

Панкисское ущелье, пещеры Тора-Бора — игра включает в себя более десятка операций на базе реальных событий. Вместе с коллективом MiST-land над проектом трудились бывшие сотрудники отрядов «Альфа» и «Вымпел», а при подготовке сценариев использовались недавно рассекреченные и даже до сих пор секретные документы.

ИГРЫ КОНЧИЛИСЬ

«АЛЬФА: Антитеррор» — ода реализму. Реалистичность — одновременно и благо, и проклятие игры; грандиозное достоинство и существенный недостаток. Правдоподобие, даже некая жизненность геймплея рождает интерес и вызывает азарт. Но невозможность сохраниться посреди миссии плюс не в меру сообразительный AI —порой просто доводит до белого каления. Словом, развлечение про и для людей с крепкими нервами. ■

Роман Епишин

СВОЕНРАВИЕ

Разработчики до того увлеклись правдоподобностью, что наделили персонажей полноценными характерами. Особенности характера определяют поведение бойца в экстремальной ситуации. Порой дело доходит до открытого неповиновения. Скажем, безынициативный «герой», попав под обстрел, забудет обо всём на свете и распластается на брюхе. Его более выдержанный товарищ в аналогичной ситуации постарается самостоятельно найти укрытие. Отчаянный головорез может без спроса открыть ответный огонь (если стрелять ему не запрещено отдельным приказом). Перед миссией лучше внимательно ознакомиться с психологическими портретами своих подчиненных.



ЛЮДЯМ О ЛЮДЯХ

На официальном сайте игры www.alfaantiterror.com можно ближе познакомиться с каждым из представленных в игре бойцов. В разделе «Люди» размещены подробные биографии Федора «Фомы» Кузнецова, Дмитрия «Василька» Котова, Алексея «Вяза» Попова и других. Разработчики не только потрудились над описанием личностных характеристик — прилагается исчерпывающая информация о родственниках, образовании, военной карьере. Можно даже узнать интимные подробности типа насколько аккуратно относится боец к своей военной форме! Правда, вопрос о практической ценности данного знания остаётся невыясненным.





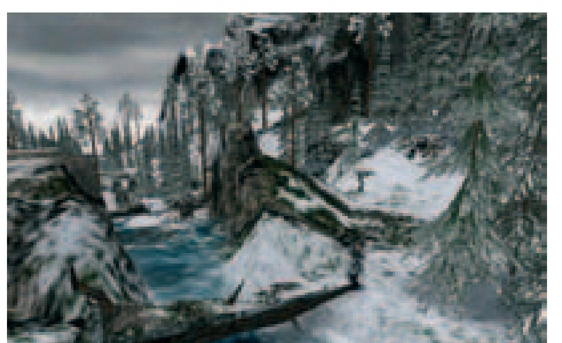


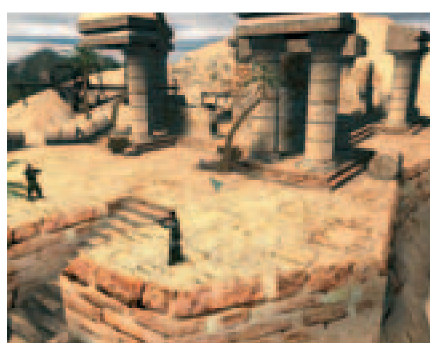












▲ ...А вечерами публику развлекают бродячие панк-рокеры.

КОГДА-НИБУДЬ МЕЧТАЛ ПОБЫВАТЬ ВНУТРИ КУБИКА РУБИКА? СЧИТАЕШЬ ДНИ ДО MYST 5? УВЛЕКАЛСЯ В ДЕТСТВЕ ГОЛОВОЛОМКАМИ ИЗ ЖУРНАЛОВ «ПИОНЕР» И «КОСТЁР»? ТОГДА ЭТА ЗАБАВА СОЗДАНА ДЛЯ ТЕБЯ. SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME — ЭТО НЕ КВЕСТ, ЭТО ОДИН БОЛЬШОЙ ХИТРОУМНЫЙ ПАЗЗЛ. ЕСЛИ ЖЕ ОН СТАНЕТ ПЕРВОЙ ТВОЕЙ ИГРОЙ В ЭТОМ ЖАНРЕ — ГОТОВЬСЯ ЕЩЁ НЕДЕЛЮ БРЕДИТЬ ЛИФТАМИ, ПОДЪЁМНЫМИ МОСТАМИ, МУДРЁНЫМИ ЗАВИТУШКАМИ И ОСТРОВАМИ, ВИСЯЩИМИ В ВОЗДУХЕ.

SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

СЛОМИГОЛОВА

- **ИГРА:** SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THE ADVENTURE COMPANY/РУССОБИТ-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** DETALION
- **ЖАНР:** ADVENTURE

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ››››
- **CPU:** PENTIUM / = @ 800MHZ / 2GHZ
- **RAM:** 128MB / 256MB
- **VIDEO:** 64MB / 128MB

В СКЛЕП ДА ПО ЯГОДЫ

Судя по информации с официального сайта, дело происходит на нашей Земле спустя почти две тысячи лет с момента выхода игры. За это время мы, люди, успели много чего изобрести, зачем-то окрестить себя Тастанами и уйти в небытие, оставив планету в наследство долгоживущим, но не гораздым на выдумки потомкам. И остались от нас лишь 85 гробниц-сокровищниц-ловушек, таинственных — ну просто сил нет, и опасных — безусловно.

Молодой 78-летний кладоискатель Бени с детства мечтал полазить по одной из таких усыпальниц. Мечта его сбылась не самым приятным образом: в один не то чтобы прекрасный день негодяи похитили его сестру, а самого Бени буквально силой запихнули в зловещую Гробницу 35 с наказом принести что-нибудь полезное. Впрочем, возможно, всё было не совсем так...





СТИЛЬ ОБЩЕНИЯ
Как не надо разговаривать с женщиной

ТИПИЧНЫЙ ДИАЛОГ С ТАМАРОЙ ПРОХОДИТ ПО СЛЕДУЮЩЕЙ СХЕМЕ:
Тамара (эротично поглаживая граммофон): А вот у этой берёзки прошло моё первое свидание...
Бени: Угу...
Тамара: Так как ты думаешь, Бени, почему наша загадочная цивилизация ушла в небытие?
Бени: Тамара, брось выпендриваться. Мне сестру надо спасать, знаешь ли. Не до загадок. Ну не будь гадом, ну дай хоть какую безделушку — может, отвянут?
Тамара: Вообще-то я охранная программа... типа. Только мне и дела, что до чужих сестёр. Ты давай, работай головой, может, чего и надумаешь. И кстати, не факт, что ты сам-то живым отсюда уйдёшь.
Бени: Ого...
Тамара: Короче, вот тебе очередная головоломка. Маленькая подсказка: пока тут всё не обойдёшь, дальше не двинешься. Понял?
Бени: Ага...

ТАМАРА БУДЕТ МАЯЧИТЬ ПЕРЕД ГЛАЗАМИ С ДИВНОЙ РЕГУЛЯРНОСТЬЮ — В КОМПАНИИ ТО ПОЛОСАТОГО ДИВАНА, ТО КАНАРЕЙКИ, ТО ДРЕВНЕГО ГРАММОФОНА

ДЕВУШКА-ФАЙРВОЛ
Единственная обитательница жутковатого местечка известна во внешнем мире как Dormeuse, или Спящая. Сама же она в скором времени представляется Тамарой. Кто эта голографическая красотка — охранная программа или местная разновидность принцессы Шиповничек — нам, типа, предстоит выяснить... хотя уже с первых диалогов очевидно, что для программы она слишком болтлива и чересчур легкомысленно одета.

От скуки, вызванной долголетним заточением, Спящая Красавица ваяет миры. Точнее, воссоздает кусочки измерений, живущих в её воспоминаниях. Каждый такой мирок — одновременно памятное для Тамары место и испытание, уготованное страждущим приключенцам.

Ностальгирующая Тамара, донельзя обрадованная наконец-то появившимся собеседником, будет маячить перед глазами с дивной регулярностью — в компании то полосатого дивана, то канарейки, то древнего граммофона, то прочих атрибутов мещанского быта. Она обязательно расскажет тебе, какие именно воспоминания вызывает у неё та или иная берёзка, и будет приставать с вопросами о том, кто она такая и где, по нашему мнению, сгинула её великая цивилизация. Ответить в рифму не удастся — диалоги неинтерактивны.

ПРОВОЖАЮТ ПО УМУ
Концепция вольного миротворчества избавляет авторов от множества хлопот. Почему миры такие маленькие, зачем в данном месте тот или иной паззл — всё это полностью объясняется прихотями скучающей женщины. Последовательность гробница-портал-добыть кристалл нерушима и обжалованию

главный партнер











Students Cyber Games 2005

Первый студенческий турнир среди ВУЗов Москвы по компьютерным играм Апрель 2005 г.



Номинация - Counter Strike 1.6 (5x5)
Участие - бесплатное
Количество команд - ограничено
Условие - участники команд из одного ВУЗа
Регистрация - с 1 по 31 марта
Жеребьевка - 2 апреля
Место проведения - сеть интернет-центров «Cafemax»

Условие участия:
Заполни и вырежи купон участника
Принеси его в любой из нижеуказанных интернет-центров
Зарегистрируй свою команду и болельщиков на reception
Получи бонусы и подарки от «Cafemax»
И жди жеребьевки

Адреса интернет-центров:
«Cafemax на Пятницкой», ул. Пятницкая 25, стр.1, напротив м. Новокузнецкая
«Cafemax в МГУ», ул. Академика Хохлова д.3, на территории МГУ, м Университет
«Cafemax на Новослободской», ул. Новослободская д.3, напротив м.Новослободская

Подробности на сайтах: cup.cafemax.ru, cup.starchat.ru и на www.gameland.ru

телефон для справок:
8 (916) 222-02-52

Купон участника

Название команды
....
ВУЗ
....
игрок 1 (капитан)
....
игрок 2
....
игрок 3
....
игрок 4
....
игрок 5
....
контакты (телефон, e-mail)
....

К регистрации допускаются команды, члены которой учатся в одном ВУЗе, при регистрации необходимо предъявить студенческие билеты.

Купон болельщиков

Название команды
....
ВУЗ
....
ФИО
....
ФИО
....
ФИО
....
ФИО
....
ФИО
....
ФИО
....

К регистрации болельщиков допускаются, студенты любого ВУЗа. Один из болельщиков может стать запасным в команде-участнице.

Зарегистрировавшиеся участники и болельщики имеют: скидки в игровой зоне 2 часа за 30 рублей в любом интернет-центре «Cafemax», а также на получение бесплатного напитка в кофейне интернет-центра

информационные партнеры























не подлежит. Кристаллы нужно поместить в Большую Штуковину Наверху Гробницы, чтобы получить доступ к последней головоломке.

Прими это к сведению и ничему не удивляйся. Плевать, что в мире Корабанти кристалл отделён от нас крошечным бортиком, через который только руку протянуть: всё равно придётся ворочать мосты и выставлять цветовые сигналы на помпах. Каждая потянутая верёвочка, нажатая кнопочка и сдвинутый рычажок — не что иное, как тест на IQ, который проходит наш герой, чтобы его тюремщица могла решить: выпустить Бени с подарком или уморить голодом в зловещей темнице.

МЫСЛИТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

Поначалу игра пугает практически полным отсутствием активных объектов и серым интерьером (впрочем, кто сказал, что в могиле должно быть весело?). Но всего один несложный паззл — и нам открываются порталы в иные пространства, где и будет происходить основное действие квеста.

Основу большинства головоломок составляют старые добрые «Угадай мелодию», «Каждый охотник желает знать...» и «Найди такую же фигурку». Часть загадок напоминает тесты Айзенка и уже помянутый журнал «Пионер», но встречаются истинные шедевры — например, задачка с вращающимися цветами в почти крапивинском мире Трегетт, не столько сложная, сколько красивая.

Ручку и бумажку — желательно даже альбом А4 — лучше всего подтащить к компьютеру заранее. Дневников и прочих барских вытребенек в Sentinel не полагается, а запомнить всю уйму встречающихся в игре знаков, значков и закорючек, если ты не Джонни-Мнемоник, нереально. Так что будь готов в поте лица, высунув язык от старания, зарисовывать распо-



БОНУСНАЯ ГОЛОВОЛОМКА

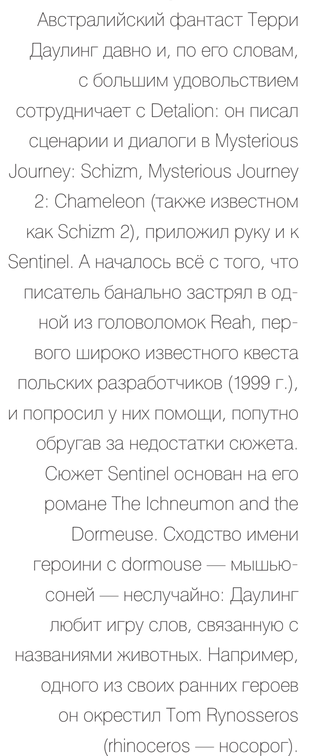
Инсталляторы шутят

Не удивляйся, если в момент установки игра вдруг сообщит о том, что не может найти некий файл. Считай это первой головоломкой, которую надо решить. Однако поскольку не каждый готов к применению логически-квестового мышления ДО вступительного ролика, даём подсказку: таким интересным способом инсталлятор требует вставить диск 2. Ну а если он потом скажет, что в дисководе не тот диск? Совершенно верно, нужно вставить обратно первый.



ИХНЕВМОН И СОНЯ

Писатели тоже играют в квесты

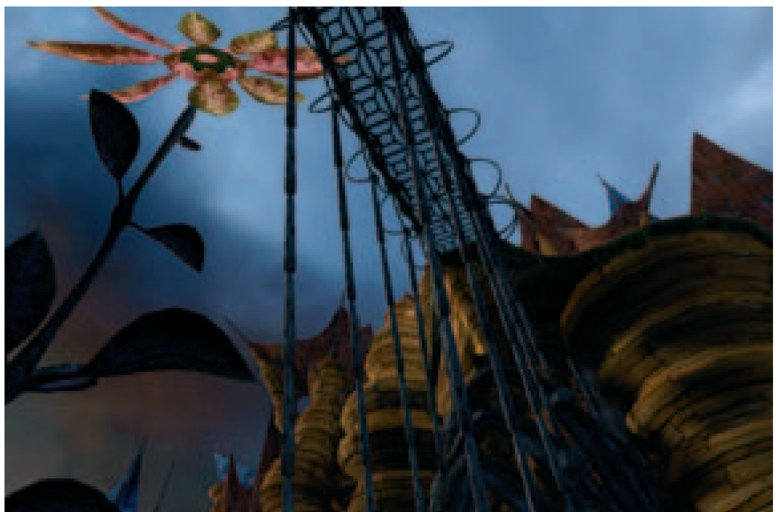


Австралийский фантаст Терри Даулинг давно и, по его словам, с большим удовольствием сотрудничает с Detalion: он писал сценарии и диалоги в Mysterious Journey: Schizm, Mysterious Journey 2: Chameleon (также известном как Schizm 2), приложил руку и к Sentinel. А началось всё с того, что писатель банально застрял в одной из головоломок Reah, первого широко известного квеста польских разработчиков (1999 г.), и попросил у них помощи, попутно обругав за недостатки сюжета. Сюжет Sentinel основан на его романе The Ichneumon and the Dormeuse. Сходство имени героини с dormouse — мышью-соней — неслучайно: Даулинг любит игру слов, связанную с названиями животных. Например, одного из своих ранних героев он окрестил Tom Rynosseros (rhinoceros — носорог).









ложение разнообразных кривых мостиков и семигранные гайки.

Зато никаких сложнопереплетённых между собой головоломок. Каждая задачка решается там, где она поставлена: тебе не придется бегать в соседний мир, чтобы переключить какой-нибудь рубильник.

ЖЕНСКАЯ РУКА

Одно несомненное достоинство есть у сотворённых Тамарой миров: они красивы. Заснеженные пейзажи Мару и Санселара, Корабанти с его вулканом и мостиками над лавой, туманные причалы Эски — всё это завораживает и искупает занудность некоторых паззлов. Мы, конечно, не будем утверждать, что Sentinel по красоте может поспорить с серией Myst (на которую, безусловно, равняются авторы), ну так у польских разработчиков всё ж таки и труба пониже, и дым пожиже.

И ещё: игре не откажешь в этакой изюминке — лёгкой безуминке. Например, после того, как в Арганнасе мы заглянули за ограду и увидели в поле местное сельскохозяйственное животное, нам показалось, что «загадка Тамары» решена — женщина попросту свихнулась, сидя в своём гробу.

В общем, ты вряд ли соскучишься. На каждый мир полагается по два-три паззла — ровно столько, чтобы он не успел надоесть. А финал, кстати, содержит в себе жи-и-ирный намёк на продолжение банкета. ■

Елена Агапова

THE MOVIES

САМ СЕБЕ РЕЖИССЁР

ПОВСТРЕЧАЛИСЬ КАК-ТО ДВА КИНОМАНА. РАЗГОВОРИЛИСЬ.
— ВОТ, СОБРАЛ ПОЛНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ТИНТО БРАССА, — ПОХВАСТАЛСЯ ПЕРВЫЙ. — И ЗАКАЗАЛ ЧЕРЕЗ AMAZON. СОМ РЕЖИССЁРСКУЮ ВЕРСИЮ «КЛЕРКОВ» КЕВИНА СМИТА, С ФИНАЛЬНОЙ СЦЕНОЙ, НЕ ВОШЕДШЕЙ В ФИЛЬМ.
ВТОРОЙ ПОЖАЛ ПЛЕЧАМИ.
— А Я КУПИЛ THE MOVIES! СНЯЛ РИМЕЙК «ВОЗВРАЩЕНИЯ ДЖЕДАЯ». КАССОВЫЕ СБОРЫ — ПОД МИЛЛИАРД БАЧЕЙ. ДВЕНАДЦАТЬ «ОСКАРОВ» ЗАГРАБАСТАЛ. В ТОМ ЧИСЛЕ, КСТАТИ, — ЗА ЛУЧШУЮ РЕЖИССУРУ.



- **ИГРА:** THE MOVIES
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ACTIVISION
- **РАЗРАБОТЧИК:** LIONHEAD STUDIOS
- **ЖАНР:** SIMULATION
- **ДАТА ВЫХОДА:** II КВАРТАЛ 2005



— Да ну?! Не верю!
— То же самое Станиславский говорил Джеймсу Кэмерону, а потом «Титаник» получил одиннадцать статуэток.
— Одиннадцать, но не двенадцать! И «Возвращение короля» — тоже одиннадцать. Больше одиннадцати никто не получал. Думаешь, ты круче Питера Джексона?
— Да ничего я не думаю — это всего лишь игра.
— Н-да... Я, кстати, тоже купил **The Movies**. Только мне пока не дали даже паршивого «Золотого глобуса».
— А что снимал? Вестерн, боевик, комедию, фантастику?
— Студия у меня называлась Tits Pictures — вот и догадайся, что снимал. Построил актёрскую школу, чтобы AI-олухи мастерства набирались. Посадил пятерых писак сочинять сценарий «Все леди делают это-2». Потом кастинг. На главную роль назначил актриску с большими буферами...
— Старина Тинто одобрил бы твой выбор, да... Хотя, конечно, жаль, что нету там настоящих актеров. Нет, правда, как можно было снимать «Возвращение джедая» без Харрисона Форда?!
— Ну, вот так... Ты же понимаешь, что скупить права на всех актёров Голливуда — золотого запаса России не хватит. Сколько бабла пришлось бы отвалить одному Форду за право использовать его уникальный образ в компьютерной игре?
— Если он такой уникальный, чего же тогда до сорока лет сидел без работы?
— Ладно, забудем. Не перебивай. О чём бишь я?.. А, ну да. Как только та актриска с большими батонами появилась на съёмочной площадке, начались проблемы. Деревянный трейлер ей, видите ли, не нравится. Закатила истерику. Ну, переселил её в первоклассный вагончик. Тут же другие актеры взбеленились, мол, с какой стати старлетка живёт в такой роскоши?! Пришлось и им улучшать жилищные условия. Бюджет скакнул, будто я «Клеопатру» снимаю, а не эротику.
— Да-да! А у меня актёр, игравший Чубакку, пришёл на съёмочную площадку под кайфом. А Люк Скайуокер — вот, оставил без присмотра — разжирел как свинья. Ну, я одного в клинику отправил, другого — на диету. Съёмки задержались на четыре недели!
— У меня, хвала Будде, всё прошло гладко. Выбрал экзотические декорации, а с костюмами почти не парился — эротика всё-таки. Отсняли быстро. Помнишь, там, когда включаешь камеру, появляется несколько панелек с бегунками: «Любовь», «На-







силие», «Реализм». Ну, я «Любовь» на максимум, быстрый флирт — и сразу переходим к постельной сцене. Потом монтаж. Рекламный ролик через Интернет друзьям разослал, всем понравилось. У Жорика даже встал... э-э... встал вопрос, где **The Movies** купить. Ну, потом опал... отпал вопрос, конечно, — она же везде продается.

— Ну, с друзьями понятно. Ты мне скажи, как критика приняла.

— Да как приняла... На премьеру никто не пришёл. Все смотрели «Унесённых ветром» в соседнем кинотеатре. В итоге великая студия Tits Pictures разорилась.

— Ты что же, в 30-е годы лёгкое порно снял?! Надо было до 90-х подождать.

— Чего ждать-то! Игра-то идёт с 1900-го по 2010-й! Мне что, сто лет ждать, прежде чем снять «Все леди делают это-2»?!

— Я тебе говорю — в 30-х годах публика не была готова к порнухе.

— Друг мой, это не порнуха, это искусство!

— Ага. То-то тебя Академия киноискусств прокатила.

— Ой, посмотрите на него! Зазнался! Двенадцать «Оскаров»! Иди ты со своими «Оскарами» знаешь куда?!

— Да сам иди! Бездарь ты просто, вот и весь разговор!

Слово за слово, подрались два киномана. Грустная история. А всё **The Movies** виновата. ■

Иван Гусев

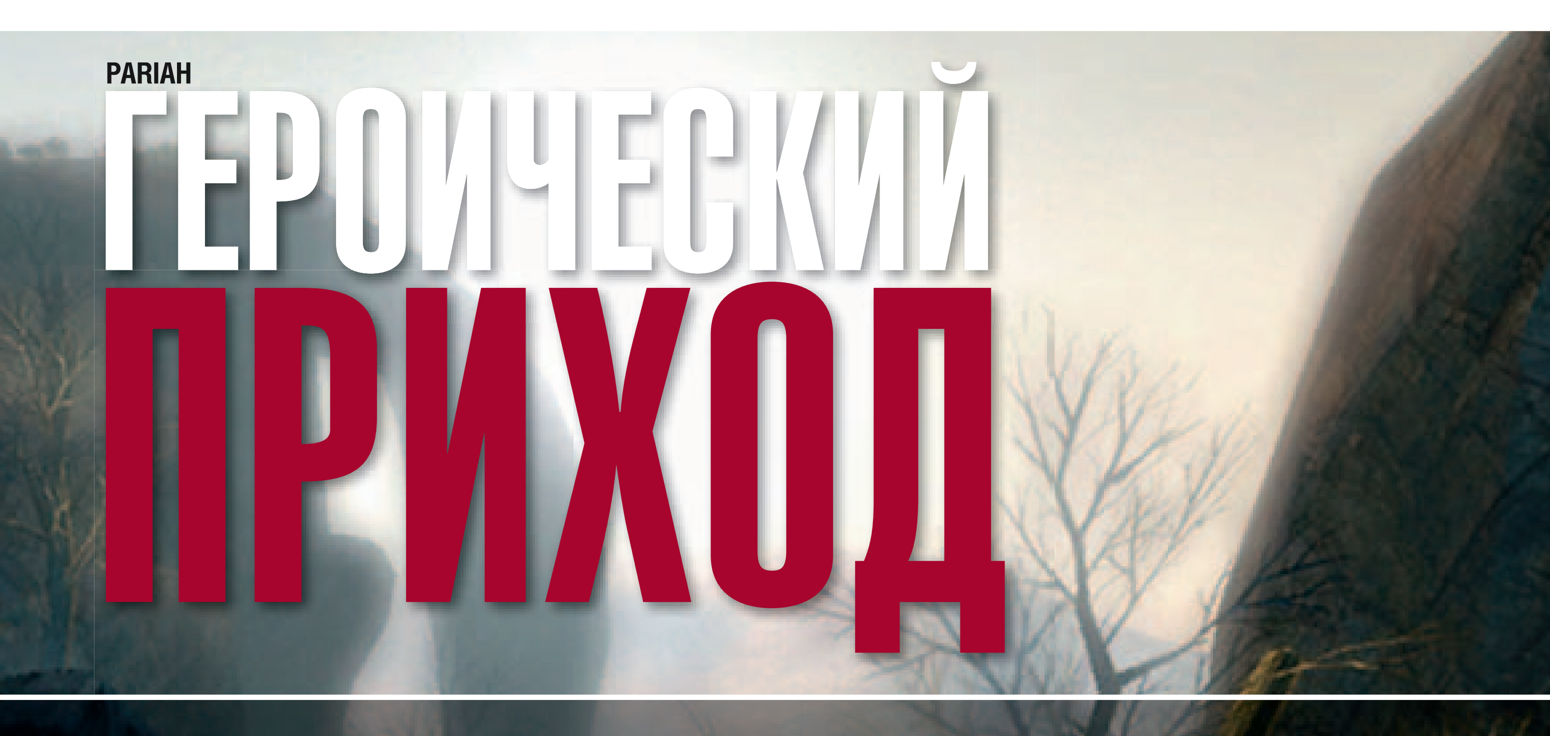




НУ, Я ОДНОГО В КЛИНИКУ ОТПРАВИЛ, ДРУГОГО — НА ДИЕТУ. СЪЁМКИ ЗАДЕРЖАЛИСЬ НА ЧЕТЫРЕ НЕДЕЛИ!



- **ИГРА:** PARIAH
- **ИЗДАТЕЛЬ:** GROOVE GAMES / РУССОБИТ-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** DIGITAL EXTREMES
- **ЖАНР:** SHOOTER
- **ДАТА ВЫХОДА:** МАЙ 2005 ГОДА



PARIAH

ГЕРОИЧЕСКИЙ ПРИХОД

БЕЛЫЕ И ПУШИСТЫЕ ГЕРОИ ДАВНО ОТОШЛИ НА ВТОРОЙ ПЛАН. СОВРЕМЕННОМУ ИГРОКУ В КАЧЕСТВЕ АЛЬТЕР-ЭГО ПРЕДЛАГАЕТСЯ МНОЖЕСТВО ОТЪЯВЛЕННЫХ МЕРЗАВЦЕВ И НЕГОДЯЕВ. ПОЧЕМУ-ТО В ОСНОВНОМ ЭТО ЗЕКИ: ЗАКЛЮЧЕННЫЙ ИЗ UNREAL, МЯСНИК-УБИЙЦА ИЗ MANHUNT, ВЕЧНЫЙ БЕГЛЕЦ РИДДИК ИЗ THE CHRONICLES OF RIDDICK... А ВОТ РЕАЛИЗОВАТЬ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ РАЗОЧАРОВАВШЕГОСЯ В ЖИЗНИ ВРАЧА-НАРКОМАНА НИКТО, КРОМЕ DIGITAL EXTREMES, НЕ ДОГАДАЛСЯ.

ЧУВСТВО ДОЛГА НЕ ПРОПЬЁШЬ

Доктор Джек Мэйсон — главный герой **Pariah** — есть личность глубоко несчастная, закомплексованная и от всякой химической дури зависимая. Хотя где ж ещё искать счастье в 2520 году, если не на кончике иглы? Давно пора смириться с тем, что в будущем нашу планету ждут мрак, разорение и сухой закон. Большая часть Земли превратится в свалку дурно пахнущей радиоактивной дряни, а оставшиеся акры уйдут под колонии строгого режима.

Аккурат посреди такой колонии потерпел крушение транспортный корабль доктора и его милой спутницы — красавицы Карины Джей. Надо ли объяснять, что такое женщина в тюрьме? Окрестная братва ломанулась к месту крушения с яростью быков-дальтоников, заметивших тореадора.

И наплевать им, что Карина инфицирована каким-то страшным экспериментальным вирусом, наверняка передающимся половым путём.











Собственно, потому девушка и путешествует в сопровождении доктора. По сценарию игры врач-наркоман в экстремальной ситуации говорит наркотикам решительное «нет». Ведь в его исколотых руках — судьба пациентки. Да и свою задницу спасти не будет лишним...

ХОРОШО СМЕЁТСЯ ТОТ, КТО СТРЕЛЯЕТ ПЕРВЫМ

Выживание в местности, густо заселенной убийцами, насильниками и работниками ЗАГСа, немыслимо без наличия спецсредств. Таковыми в **Pariah** выступают футуристичного вида машинки и разные пушечки. Пушечки являют собой изысканные плоды фантазии сумасшедших ученых; иными словами, на современные винтовки и автоматы походят слабо.

Вооружение поддаётся апгрейдам. Модернизацию каждого средства уничтожения можно провести три раза при помощи Weapon Energy Core. За красивым названием скрываются вечно дефицитные, как колбаса в Советском Союзе, очки модификации. На совершенствование всех стволов их никогда не хватит, поэтому придется выбирать: то ли превратить гранатомёт в четырёхствольное почти-артиллеристское орудие, то ли снайперскую винтовку бронебойными патронами оснастить.

КРЕПЧЕ ЗА ШОФЁРКУ ДЕРЖИСЬ...

Удирать от разъяренных зеков и просто путешествовать по окрестностям в поисках лучшей жизни предполагается на двух транспортных средствах. Одноместный Wasp напоминает обвешанный броней трёхколесный велик класса «Жук». Только рулевое управление у него вынесено на сторону с двумя колёсами, а вместо дудки-гудка — пулемёт.

Bogie же практически не отличается от двухместной багги из других игр. Разве что спаренный гранатомёт на крыше придает ей некий шарм.

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Digital Extremes прославилась своей творческой деятельностью в тандеме с легендарной Epic Games. Многие игры Unreal-серии, в частности **Unreal Tournament** и **Unreal Tournament 2003**, разрабатывались компаниями совместно. Изобретать велосипед студия не стала и водрузила **Pariah** на проверенный графический фундамент. За визуализацию постапокалиптических прелестей 2520-ого года отвечает последняя версия Unreal Engine. Физику моделирует прославленная система Havok.

Богатый опыт сотрудничества с Epic пригодился и в мультиплеере. Превращать **Pariah** в исключительно сольный проект, как это теперь модно, авторы не намерены. На сегодняшний день анонсирован необходимый минимум мультиплеерных режимов: Deathmatch, Capture the Flag и нечто в духе **Onslaught**.

НЕ ПАРИЯ

Игровой сайт IGN удостоил **Pariah** титула «Самого большого сюрприза E3 2004». На фоне многочисленных сиквелов и римейков новый проект от известной компании действительно производит впечатление. На данный момент у игры есть всё, чтобы стать хорошим шутером. Правда, до высшей степени «хитовости» изюма немного не хватает, разве что врач-наркоман в главной роли сойдёт за изюминку. ■

Роман Епишин



СКАЖИ НАРКОТИКАМ...

...у нас ещё водка не кончилась!

Digital Extremes оригинальничает со здоровьем персонажа. Pariah использует систему под загадочным названием Health Box. Единицы живительной энергии в теле обозначаются небольшими прямоугольниками. Огребая подзатыльники под затылок и подзадники под зад, герой теряет драгоценные фигуры. Не до конца исчезнувший прямоугольник регенерируется, стоит лишь посидеть спокойно в укромном уголке. Полностью исчезнувший четырёхугольник — повод для медикаментозного вмешательства. Поскольку наш герой — врач, у него всегда под рукой бесконечный супершприц. Только увлекаться лекарством нельзя — Джек впадает в наркотический дурман и теряет зрение.



- **ИГРА:** FAHRENHEIT
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ATARI
- **РАЗРАБОТЧИК:** QUANTIC DREAM
- **ЖАНР:** ADVENTURE
- **ДАТА ВЫХОДА:** 14 АПРЕЛЯ 2005

FAHRENHEIT

ПРОГНОЗ ПОГОДЫ

ПЛОХИ ДЕЛА В НЬЮ-ЙОРКЕ; ПРОГНИЛО ЧТО-ТО В ЗВЁЗДНО-ПОЛОСАТОМ МЕГАПОЛИСЕ. ДОБРОПОРЯДОЧНЫЕ ГРАЖДАНЕ — МЕЖДУ СОБОЙ, ЗАМЕТИМ, НЕ ЗНАКОМЫЕ — ВДРУГ БЕЗ ВИДИМЫХ ПРИЧИН ПРИНИМАЮТСЯ УБИВАТЬ ДРУГ ДРУГА. НЕ СКАЗАТЬ, ЧТОБЫ ЭТО СОВСЕМ ИЗ РЯДА ВОН — АМЕРИКАНСКИЕ ШКОЛЬНИКИ УЖЕ ДАВНО ПОСТРЕЛИВАЮТ УЧИТЕЛЕЙ И ОДНОКАШНИКОВ (ВИНУ ПРИНЯТО СВАЛИВАТЬ НА РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И АНТИСОЦИАЛЬНЫХ МУЗЫКАНТОВ).



Однако всё возрастающая частота убийств начинает внушать опасения. Да и задействованы в этих кровавых драмах далеко не подростки. Вот Лукас Кейн, солидный мужчина, приходит в себя в туалете дорогого ресторана и осознаёт: во-первых, он только что отправил на тот свет невинного и совершенно незнакомого соседа по писсуару, и теперь ему нужно быстро разобраться в подоплёке происходящего, прежде чем полиция не разберётся с ним самим.

ОДИН ЗА ВСЕХ

Лукас Кейн — не единственный персонаж, в чьей шкуре нам предлагается побывать. Таких персонажей планируется несколько — к примеру, детектив Карла Валенти, которая как раз будет ловить упомянутого мистера Кейна, заодно распутывая цепочку загадочных убийств, обильно сдобренных мистическим подтекстом.

Жанр игры создатели определяют как real-time 3D-adventure; в деле очень смахивает на **Silent Hill**, скажем, 4, скрещённый с **True Crime: Streets of L.A.** Неторопливое брожение по интерьерам и экстерьерам переходит в задушевное общение с немногочисленными окружающими, периодически сменяясь то мордобоем, то зрелищной чертовщиной. Всё это происходит на фоне чрезмерно мрачного Манхэттена, замерзающего от преждевременной зимы — температура падает с каждым днём, и все с нетерпением ждут... нет, не Санта Клауса, а конец света, конечно.

Вдохновение авторский коллектив черпал из «Секретных Материалов», «Бойцовского Клуба» и «Твин Пикса». Столь прочно укрепив свои позиции на сценарном фронте, разработчики не забыли продвинуться и в графическом направлении. Являясь счастливым обладателем навороченной оптической системы motion capture, французская студия Quantic Dream наделила своих персонажей богатой палитрой реалистичных движений, присовокупив ещё какую-то хитрозамороченную (нет-нет, конечно, «гениально простую и интуитивно понятную») систему управления.

МИСТИФИКАСЬОН!

Fahrenheit включит в себя двенадцать эпизодов. Часть из них составит мудрёный узор основной сюжетной линии, другие же будут отдельными историями. Все сценарии будут лихо закручены, каждый поворот сюжета — непредсказуем. Авторы также с удовольствием рассказывают о небывалой нелинейности геймплея и ювелирно тонком балансе между диалогами, решением головоломок и напряжённым экшном.

Предыдущее творение студии — **Omikron: The Nomad Soul** — вполне убедительно доказывает, что этим людям под силу создать проект не только оригинальный, но и вполне играбельный. Кстати, по непроверенным слухам, после смены издателя проект был переименован в **Indigo Prophecy**. Но нам больше нравится первое название. ■

Роман Епишин











- **ИГРА:** TIMESHIFT
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ATARI
- **РАЗРАБОТЧИК:** SABER INTERACTIVE
- **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER
- **ДАТА ВЫХОДА:** II КВАРТАЛ 2005



TIMESHIFT

НЕ ВОВРЕМЯ!

К СОЖАЛЕНИЮ, СКОЛЬКО НИ ПЕРЕМАТЫВАЙ ПЛЁНКУ НАЗАД, СОБЫТИЯ ФИЛЬМА НЕ ПОЙДУТ ИНАЧЕ. ВСЕ, КОМУ ПОЛОЖЕНО, ПОГИБНУТ, ПОБЕДЯТ, ПОЖЕНЯТСЯ — НУЖНОЕ ПОДЧЕРКНУТЬ. НИКАКОГО РАЗНООБРАЗИЯ. СОВСЕМ ИНАЧЕ ДЕЛО ОБСТОИТ В ИГРАХ. МЫ ГОВОРИМ НЕ ОБ ИЗВЕСТНОЙ ВСЕМ ВОЗМОЖНОСТИ «СДЕЛАТЬ, КАК БЫЛО ПЯТЬ МИНУТ НАЗАД» ПОСРЕДСТВОМ SAVE/LOAD. МЫ ГОВОРИМ ОБ «ОБРАТНОЙ ПЕРЕМОТКЕ» ВРЕМЕНИ… В – РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ.



Эта идея тебе наверняка знакома по недавним играм Prince of Persia, где можно было «на ходу» исправить результаты допущенной оплошности. Мило, но ничего особенного. А вот в шутере Timeshift концепцию решили использовать куда шире.

У КОГО ПУЛЬТ?..

«Куда шире» стало возможным благодаря экспериментальному костюму, позволяющему тебе на короткий срок «выпадать» из временного потока. Теперь нет ничего проще, чем пробраться мимо снайпера. Зайдя вальяжной походкой во внутренний двор, активируй мину на глазах у поражённого стрелка; за секунду до взрыва нажми «Паузу» и, лавируя между осколками, спрячься в подворотне. Время, отомри! Пока снайпер с остекленевшими глазами думает о причине твоего демонстративно чудовищного самоубийства, опытный разведчик-ты спокойно идёшь по своим делам.

Если тебе срочно необходимо спрятаться, не нужно беспорядочно метаться по локации и щемиться в углы — просто разбей какой-нибудь контейнер, залезь в него и отмотай время назад, запечатав себя внутри (почувствуй себя джинном!). Кнопка Rewind



буквально создана для бесшумных убийств и незаметных передвижений. Кроме того, ты всегда можешь наступить на одни и те же грабли несколько десятков раз подряд — заманчиво, не правда ли?

Слово «альтернатива» обретает новый тонкий вкус. Представь, что твоему противнику пришло в голову взорвать мост, оставив тебя на той стороне курить бамбук и строить переправу. Вместо того чтобы сотрясать воздух и грузить старые сэйвы, следуй плану «A» — перемотай время назад и простенько, с оттяжечкой перестреляй сапёров по одному. Или плану «B» — останови время и допрыгай по застывшим в воздухе неопрятным кускам металлического моста на другую сторону, пока они не ссыпятся в воду. Или плану «C», который ты выдумаешь сам, сделав с временем какую-нибудь совсем невозможную штуку.

ОШМЁТКИ ПРОШЛОГО

Только давай сначала выясним, что тебя занесло в другое время на этот раз. Причина — сюрприз! — очередной умник, который вернулся в 1800 год и давай там создавать фондюшницы, хлебопечки и эпиляторы. Современные технологии заметно подкосили баланс цивилизации, пропитав **TimeShift** стимпанковым духом и дав тебе в руки механические штурмовые винтовки и паромёты, которые буквально испаряют врагов. Да видел бы ты их автомобили! Впрочем, ещё рассмотришь — детализация аппаратов сделана с любовью человека, набивающего портреты на ячменных зёрнах.

Дизайнеры «прилизали» каждую жужжащую шестерёнку; заставили осыпаться кроны деревьев, по листьям которых чиркнула пуля. За этой нежностью к визуализации стоит **Will Rock**, игра весьма сомнительного качества, за которую её создатели должны нам полчаса жизни — больше мы просто не выдержали. Тем не менее, скелет этой игры стал основой движка **TimeShift**, за что разработчиков нужно уважать отдельно. ■

Даррен Глэдстоун, Анна Заболотная





Как бы то ни было, пока время на стороне Saber Interactive — TimeShift появится осенью 2005-го, и ребята успеют вовсю обкатать 32 миссии single-кампании и режим сетевого безумия. Мы не знаем точно, как именно будет работать кнопка перемотки в online-режиме, но мы очень, очень надеемся, что нам разрешат прокручивать наши фраги десять, двадцать, тридцать раз. Повторение в таких делах — мать удовольствия.






- **ИГРА:** THE MATRIX ONLINE
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **РАЗРАБОТЧИК:** MONOLITH
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ДАТА ВЫХОДА:** 22 МАРТА 2005

THE MATRIX ONLINE

ПОДЦАРСТВА

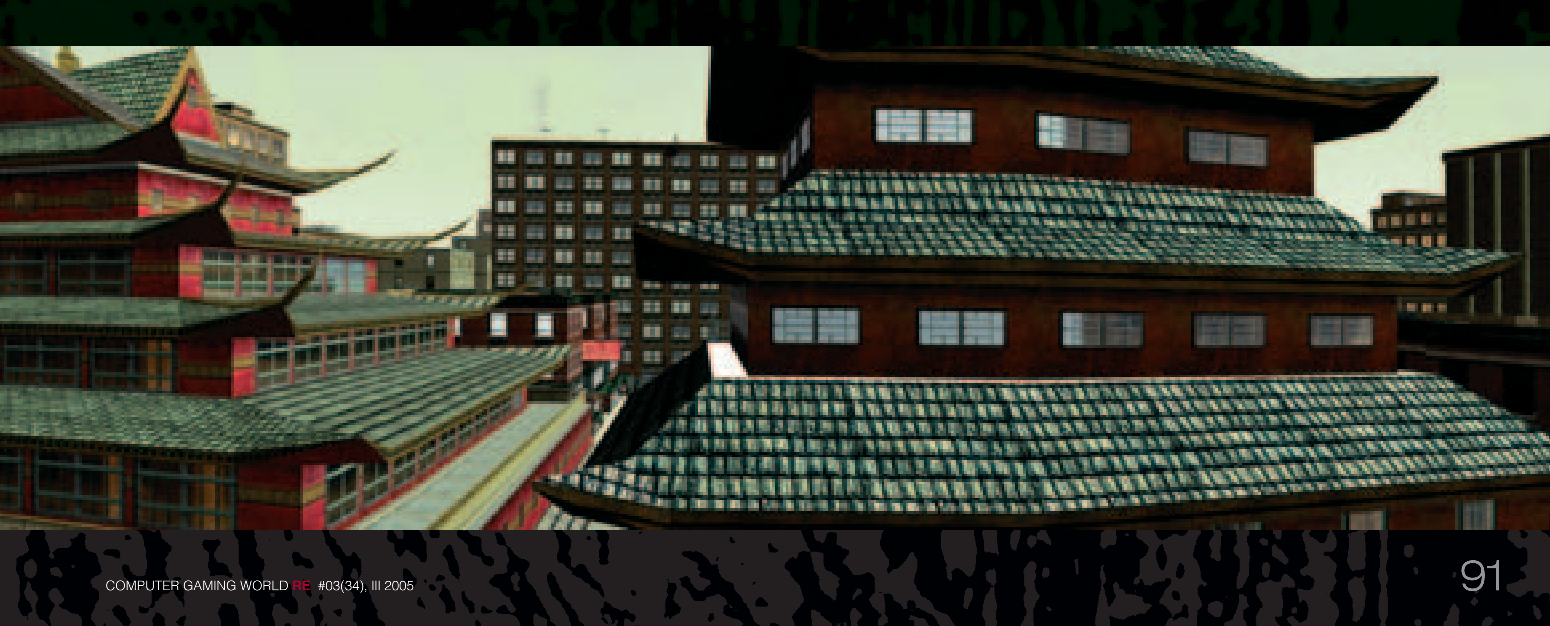
ТРИ РАЗА БРАТЬЯ ВАЧОВСКИ ПЫТАЛИСЬ УБЕДИТЬ МЕНЯ В НЕРЕАЛЬНОСТИ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА. МОЛ, СЪЕШЬ КРАСНУЮ ТАБЛЕТОЧКУ — И ВСЁ ИЗМЕНИТСЯ. СЪЕЛ. ИЗМЕНИЛОСЬ.

МИР НА САМОМ ДЕЛЕ ОКАЗАЛСЯ ПРЕСКВЕРНЫМ МЕСТОМ. СЛОНЯЮЩИЕСЯ ПО УЛИЦАМ АРМИИ КЛОНОВ ДИКО РАЗМАХИВАЛИ РУКАМИ И ТВЕРДИЛИ ЧТО-ТО ПРО «ОБДОЛБАННОГО ОТМОРОЗКА». ПО ДОРОГАМ С ДИКИМ РЫКОМ ПОЛ-



ЗА ЛОЖКУ

ЗАЛИ СТАЛЬНЫЕ ЖУКИ С ГОРЯЩИМИ ГЛАЗАМИ. А В ПАРКЕ ДЕРЕВЯННЫЕ ЛОШАДКИ, ОЛЕНИ И ЛОСИ СЛОМЯ ГОЛОВУ НОСИЛИСЬ ДРУГ ЗА ДРУГОМ ПО КРУГУ.
СИТУАЦИЯ УХУДШИЛАСЬ НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ, КОГДА МАТРИЦУ ПЕРЕЗАГРУЗИЛИ... ВСЁ, КАЖЕТСЯ, ПРИНЯЛО ПРИВЫЧНЫЕ ФОРМЫ И ОЧЕРТАНИЯ. ЗАТО ГОЛОВУ КТО-ТО ДО ОТКАЗА НАБИЛ ЧУГУННЫМИ ШАРИКАМИ, ТЕЛО — ВАТОЙ, А РОТ — ПРОДУКТАМИ КОШАЧЬЕЙ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ...





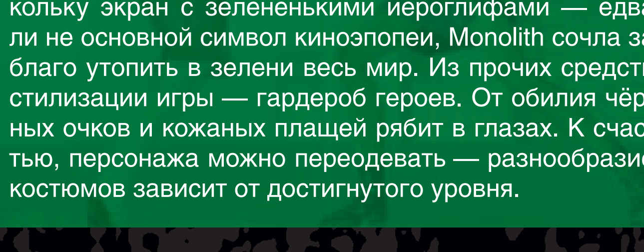






ПАРТИЯ «ЗЕЛЁНЫХ»

Научи дурака богу молиться...



Если присмотреться к скриншотам, на многих легко заметить превалирование оттенков зелёного. Неужто придётся взирать на MegaCity сквозь кусок стеклянной бутылки «Нарзана»? Нет. Просто у разработчиков весьма специфичные представления о стиле. Поскольку экран с зелёненькими иероглифами — едва ли не основной символ киноэпопеи, Monolith сочла за благо утопить в зелени весь мир. Из прочих средств стилизации игры — гардероб героев. От обилия чёрных очков и кожаных плащей рябит в глазах. К счастью, персонажа можно переодевать — разнообразие костюмов зависит от достигнутого уровня.



МАТРИЦА ИМЕЕТ ТЕБЯ

The Matrix Online — куда более безобидный способ погрузиться в мир Людей и Машин. Идея состряпать на основе кинотрилогии онлайновую RPG витала в воздухе ещё со времен премьеры первой «Матрицы». Ведь Вачовски, по сути, предложили уже готовую игровую концепцию.

Матричный мир предстает в виде hi-tech мегаполиса с высокими небоскрёбами, глубоким метро и разноцветной неоновой рекламой. Населяют его (в скором времени) сотни и тысячи поклонников Нео, Тринити и Морфея. Мало, что населяют — нещадно лупят друг друга при первой же возможности. На улицах, крышах и в канализации города разворачивается вековой конфликт между Людьми и Машинами. Городишко, кстати, самими разработчиками скромно именуется Matrix MegaCity.

НЕ В БРОВЬ, А В ГЛАЗ

Что, как и почему делят игроки в **The Matrix Online** — дело десятое. Обычно пиарщики Monolith несколько минут путано рассуждают о миссиях и квестах, после чего плавно переводят беседу в иное русло. Предметом гордости коллектива является система рукопашного боя. Кинотрилогия прославилась драками — игра отставать не намерена.

Мордобою отводится особый режим — Interlock. Победа зависит не только от показателей скорости и силы удара героя, но также от стиля борьбы. Каратист, например, имеет преимущество в атаке. Мастер айкидо — в защите. А мужик с автоматом — во всём.

ПУЛЯ — ДУРА

Пули и кулаки будут свистеть в раскалённом воздухе мегаполиса одинаково часто. Для огнестрельного оружия предусмотрен другой режим — Free Fire. Никто, конечно, не запрещает тебе притащиться с автоматом и на обычную драку. Более того, меткой очередью ты сможешь быстро решить конфликт в свою пользу. Вот только тяжёлый станок рискует оказаться бесполезным против мастера кунг-фу, если тот находится на расстоянии вытянутой руки — парой стремительных выпадов разделает тебя как бог черепаху.

КОДИРУЕМ НА КАРАТЭ

Разработчиками задумано три типа персонажей: бойцы-драчуны, стрелки, хакеры. Последние аналогичны магам. Только вместо заклинаний — махинации с кодом. Изменят пару нолей на единицы — и противник потерял скорость. Единицу на ноль — и враг машет ногой не сильней, чем хворостиной.

Уникальность игры в универсальности героев. Каратист за несколько секунд способен обернуться суперснайпером, а хакер — перевоплотиться в ушуиста. Ability Code решает все. Найди программный пакет с нужными умениями, закачай — и действуй. Но число слотов для закачки новых способностей, разумеется, ограничено.

Я ВАМ ДЕНЕЖКУ ПРИНЁС...

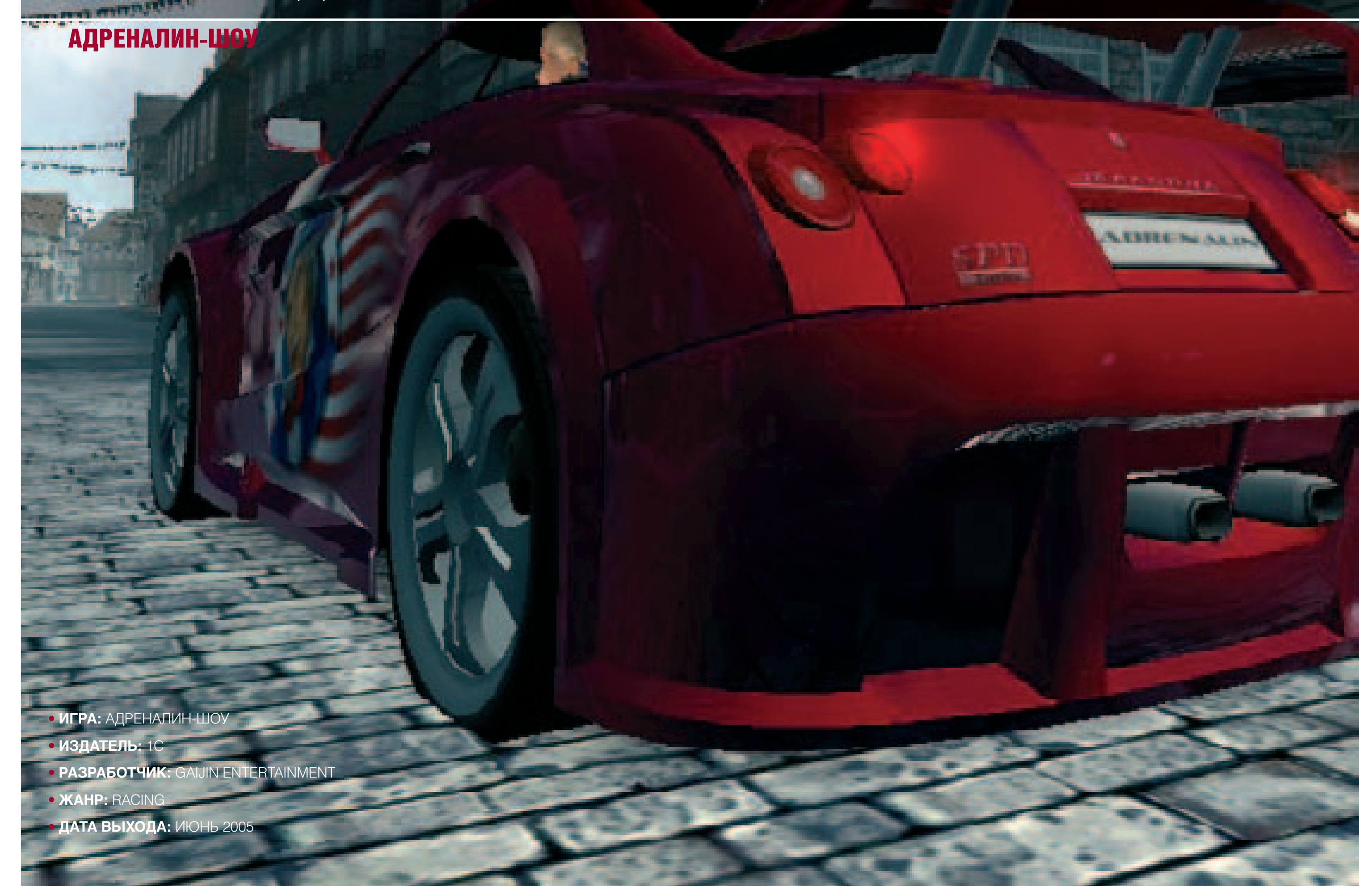
Кинематографический вариант Матрицы имел одно неоспоримое преимущество — безвозмездность виртуальной жизни. Машины, какими бы злыми и коварными ни выставляли их сценаристы, не требовали от людей платы за пребывание в городе. Бесчеловечные жадины из Monolith откроют врата в **The Matrix Online** лишь за ежемесячный взнос в ещё не объявленном размере. Хотя детализированный город, акробатические трюки с обязательным Bullet Time и колоритные герои того, наверно, стоят. ■

Роман Епишин

Я САМА

ЗАЧАСТУЮ УСПЕХ ЗАВИСИТ НЕ ОТ КАЧЕСТВА ПРОДУКТА, А ОТ АНТУРАЖА. МИЛАЯ ДЕВОЧКА, ЧУТЬ-ЧУТЬ УМЕЮЩАЯ ПЕТЬ, ЮБОЧКИ-ЧУЛОЧКИ-ЛЕНТОЧКИ, АРЕНДА ШКОЛЫ НА ПАРУ УЧЕБНЫХ ДНЕЙ, НЕМНОГО СТИЛЬНЫХ ТАНЦЕВ, НЕМНОГО УПРУГОГО РИТМА — И VOILA, 22 МИЛЛИОНА ПРОДАННЫХ КОМПАКТОВ В ОДНОЙ ТОЛЬКО АМЕРИКЕ. СЕВЕРНОЙ.

АДРЕНАЛИН-ШОУ



- **ИГРА:** АДРЕНАЛИН-ШОУ
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** GAIJIN ENTERTAINMENT
- **ЖАНР:** RACING
- **ДАТА ВЫХОДА:** ИЮНЬ 2005

Создатели «Адреналин-шоу» действуют сходным образом. Сделай они простую гоночную аркаду — и на неё, в лучшем случае, взглянули бы с умеренным скепсисом. В пределах этого жанра нас крайне трудно удивить. Так появилось шоу.

СЦЕПЛЕНИЕ

Можно, конечно, долго рассказывать, сколько в «Адреналин-шоу» автомобилей, трасс и семиствольных глушителей, но это пустое. Ты здесь — не доморощенный Шумахер, не очкастый интеллектуал Себастьян Бурдэ, выигравший в прошлом году американскую серию CART, и даже не трудяга Харри Рованпера. Ты — суперзвезда.

Меню показывает сразу одиннадцать потенциальных суперзвёзд. Что характерно и вместе с тем необычно, все они — вполне подиумного вида девушки. Разодетые (вернее сказать, раздетые) по последней рейсерской моде.

Для любителей есть и бэби-панк с густой нечёсаной шевелюрой, и военизированная леди в армейском жилете, и затянутая в латекс восточная красавица с обложки малайских порножурналов. Больше всех, однако, запоминается особа с говорящим именем Бритни (да-да, та самая), обутая в стильнейшие жёлтые тапочки. Было бы безумно интересно узнать, каково в такой обуви интенсивно работать педалями на скоростях порядка двухсот километров в час.



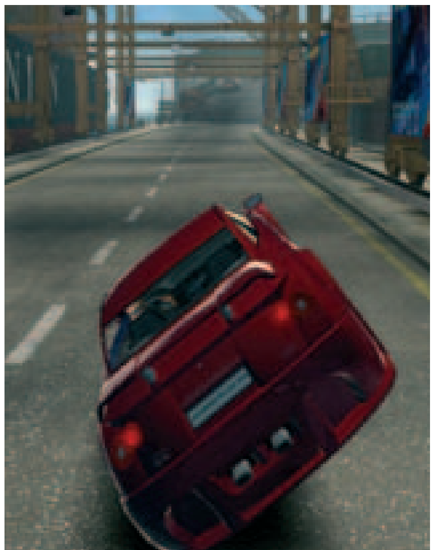






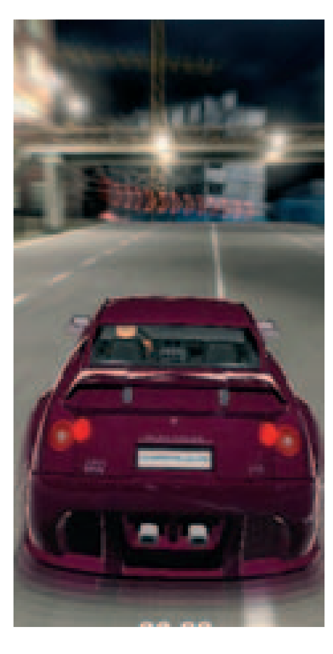


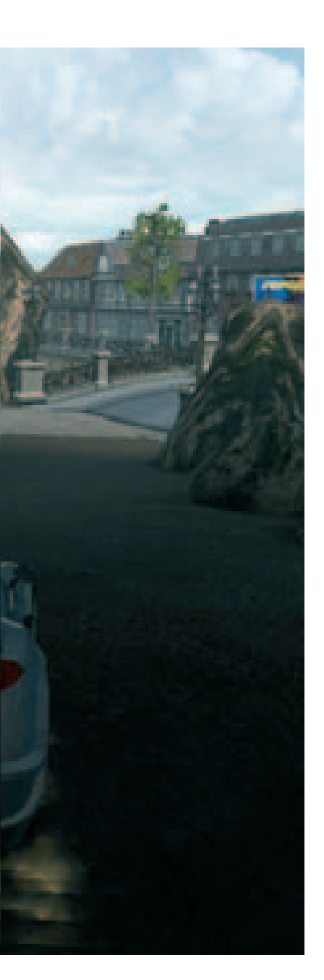












АКСЕЛЕРАТОР

А гоняться-таки придётся. Ядро игры — именно автомобильная часть. Уже готовы несколько режимов: в одном нужно поддерживать заданную скорость, в другом — набить побольше вражеских авто и по возможности пореже взрываться самому (самой). Ещё в одном — просто набрать максимальное количество баллов.

К слову, о баллах. У местных гонщиц наличествуют три импровизированных параметра: езда спортивная, агрессивная и экстремальная. Соответственно разнится и стиль их поведения на трассе: спортсменки несутся по ней, чертя идеальную траекторию и желательно мимо соперниц; экстремалки перемещаются исключительно прыжками и кувырками, пляшут по крышам, обманывают фонарные столбы и опоры мостов; агрессивные гонщицы выталкивают чужие машины с дороги, генерируя при этом отборную портовую брань.

Соответственно, при исполнении неких активных действий в гонке наш очковый запас в одной из трёх категорий пополняется.

ТОРМОЗА

Любой суперзвезде нужны деньги на раскрутку. Нашей они необходимы ещё и на ремонт и тюнинг автомобиля. С этой целью гонщицы заключают рекламные контракты со спонсорами. Условия их разнообразны: приехать первым, набрать максимальное количество очков, побольше всего разломать, любые комбинации вышесказанного.

Выполнение условий даёт не только деньги. Если карьера развивается успешно, город начинают уродовать рекламные щиты с мордашкой нашей воспитанницы, она засвечивается на обложках самых модных журналов, а в голосах комментаторов перед произнесением ее фамилии слышится лёгкое, тщательно отрепетированное придыхание.

НАВЕКА

Представители Gaijin клянутся, что сделают из игры настоящее шоу: с соответствующими ракурсами, повторами, комментариями и закадровым саундтреском. В творении последнего, кстати, примет участие группа «Чёрный обелиск» — довольно неожиданно.

Игра выглядит недурно уже сейчас, хотя некоторые элементы геймплея ещё отсутствуют в принципе, а поведение машин на дороге оставляет желать лучшего. Впрочем, это пока что лишь альфа-версия, а до лета ещё достаточно времени, чтобы привести всё в порядок. ■

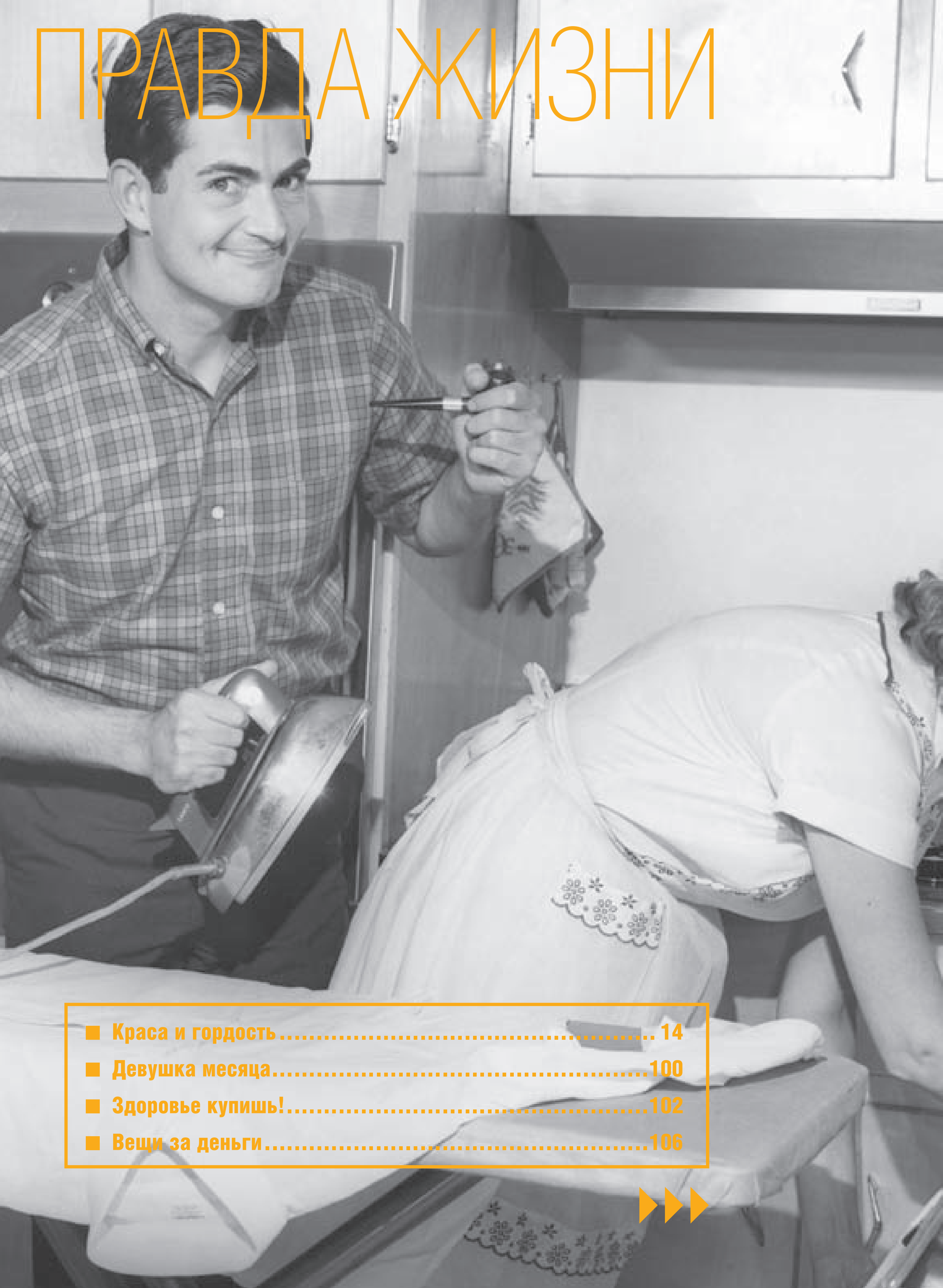
Роман Овсянников

ПЕРЕКРАСИТЬ ЗА 60 СЕКУНД

где моя тачка, чувак?



Тачки в «Адреналин-шоу» рисовал профессиональный автомобильный дизайнер. Реально существующие модели авторы лицензировать не стали, однако намётанный глаз твоего корреспондента кое-что приметил. В двух из здешних кузовов можно угадать Opel Speedster и FIAT Coupe, например. Кстати сказать, для каждого автомобиля есть два типа кузова — родстер (или тарга) и купе. Впрочем, ты сможешь изуродовать свою машину самостоятельно. Покрасить отдельно кузов, бамперы и антикрылья, поменять колёса, залепить всё доступное пространство наклейками и логотипами спонсоров. К тому же говорят, что тип и размер установленных колёс и спойлеров немного, но всё же будет влиять на скорость.



ПРАВДА ЖИЗНИ



Мы всё ещё думаем, что старание и труд всё перетрут. В этом месяце мы так хорошо поработали, аж самим понравилось. Причём понравилось настолько, что ключевой материал «Правды Жизни» мы поставили в начало журнала. Хотелось скорее поделиться нашей радостью. Первые признаки счастья появляются уже на 14 полосе, к 25 странице перерастают в феерию чувств. Так что листай назад, если пропустил.

Для тех, кто остался, мы приготовили полезную заметку об аптечных хитростях. В твоей обувной коробке лежит только то, что купила мама, когда приезжала последний раз. Выкини все эти лекарства вместе с коробкой! Ты хранил их неправильно и слишком долго. Начало списка покупок — на 102 странице. Цена вопроса тебя точно порадует.

Ещё у нас есть интервью с одной Красоткой, но ты его вряд ли заметишь. Потому как по форме оно сильно уступает самой Красотке. В общем, мы опять про то же, про соблазнительных девушек. А ничего не поделаешь. Весна!

ДЕВУШКА



ЭТУ КРАСОТКУ МЫ ЗАПИСАЛИ В ДЕВУШКИ МАРТА, НО НЕ УСПЕЛИ ЗАПИСАТЬ, КАК ЕЁ ЗОВУТ. ОНА УЕХАЛА СЛИШКОМ БЫСТРО. ПОТОМ УЖЕ БЫЛО НЕУДОБНО ПЕРЕСПРАШИВАТЬ.



— Скажи, а тебя не смущает, что от автоматических машинок одна нога становится перекачанной и кривой? Не боишься?
— А кто такие «автоматические машинки»?
— Смешно)). Скажи, а что тебя веселит?
— Меня веселят злые глазки водил, когда я делаю их на светофорах. Для них я «баба за рулем», они для меня «глотатели выхлопов».
— А что ты ещё думаешь про мужчин за рулем?
— Да особо не думаю. У меня иммунитет на тачки, я наелась. Меня можно купить маникюром и часами, подкладкой пиджака. Но никак не лошадиными силами.

Общие знакомые нашептали, что Красотка регулярно тусит с подружками в новом проекте 1С Адреналин-шоу. Подружек около 20, из них половина —действительно стоящие.


ЗДОРОВЬЕ
КУПИШЬ!
100 БАКСОВ — И МОЖЕШЬ
ПОСТАВИТЬ КРАСНЫЙ КРЕСТ
НА СВОИХ БОЛЯЧКАХ

ДЕВУШКИ ЗНАЮТ, ЧТО БОЛЬНЫЕ МУЖЧИНЫ ДЕЛЯТСЯ НА «МАМЕНЬКИНЫХ» И «НОРНЫХ». ПЕРВЫМ ЭТУ СТАТЬЮ МОЖНО НЕ ЧИТАТЬ, ДЛЯ НИХ ОЗНОБ — ПРИЗНАК НЕМИНУЕМОЙ КОНЧИНЫ. ПОЭТОМУ ОНИ УМЕЮТ ЗВАТЬ МАМОЧКУ ИЛИ МАШЕНЬКУ СТРАДАЛЬЧЕСКИМ ГОЛОСОМ. ДАЛЬШЕ ОСТАЁТСЯ ТОЛЬКО ПРИПОДНИМАТЬ ЗАДНИЦУ, КОГДА ПОДТЫКАЮТ ОДЕЯЛО, И НАБЛЮДАТЬ, КАК ЖЕНЩИНЫ ИГРАЮТ В САНИТАРОК.

Это пособие для тех, кто тихо страдает в норе. Спит по 40 часов, игнорирует температуру и внешний мир. Для правильной болезни им нужно только одеяло на голове и пустой холодильник. Мы уверены, что в эту стройную концепцию необходимо добавить современную (!) аптечку. Уверяем, у тебя будет больше сил почувствовать себя несчастным.

ЛЕКАРСТВА

Аспирин УПСА,
шипучие таблетки
(вместо Ацетилсалициловой кислоты)
Цена: 40 р.
Зачем: Это самое главное лекарство в твоей аптечке, потому что оно помогает преодолеть длинный список классических дискомфортных состояний: повышенная температура, зубная, мышечная и головная боль, лёгкое похмелье. Кроме основного действующего вещества (ацетилсалициловой кислоты) препарат содержит разрекламированный и действительно сверхценный витамин С. Вкус напитка напоминает минеральную воду. Так что пить не противно. Любишь «Фанту»? Купи Упсу с апельсиновым вкусом.

Фервекс
Цена: 80 р.
Зачем: Волшебный порошок для приготовления горячего напитка, который избавит от всех симптомов простуды разом. Парацетамол снижает температуру, аскорбиновая кислота прибавляет сил, фенирамин борется с отёчностью слизистых, то есть останавливает сопли и чихание.

Назол
Цена: 103 р.
Зачем: Спрей для носа, который быстро справляется с заложенностью. Конечно, ты можешь сэкономить и купить Нафтизин за полтора рубля. Правда, в 100 из 100 случаев на него подсаживаются.

Бромгексин
Цена: 25 р.
Зачем: Облегчает кашель, очищает лёгкие от слизи. Курильщики особенно подвержены простудным бронхолёгочным заболеваниям. Так что, если ты в их команде, вооружись.

Иммодиум
Цена: 130 р.
Зачем: Чтобы быть независимым от унитаза, если съел что-нибудь несъедобное. Лоперамид — основное действующее вещество препарата — остановит диарею (по-простому — понос). Как только с тобой ЭТО случилось, съешь две зелёные капсулы. Обычно помогает немедленно. Если нет, после каждого повторения ЭТОГО — ещё по одной таблетке.

Мезим
(действует как Фестал, но круче)
Цена: 40 р.
Зачем: Если объелся. Или намереваешься объесться. Например, когда идёшь на мероприятие, где предполагается шведский стол на халяву. Нарушение переваривания пищи тебе, скорее всего, обеспечено. Комплекс ферментов Мезима облегчает переваривание белков, жиров, углеводов и всего остального, что ты съел и выпил.

Активированный уголь
Цена: 1,5 р.
Зачем: Старый добрый активированный уголь все-





сёт в себя всю гадость, которую ты зачем-то в себя засунул, после чего у тебя болит желудок. Нужно принимать одну таблетку на 10 кг веса, так что пусть у тебя будет много активированного угля. Про запас. Вдруг вы с товарищами наедитесь чего-нибудь несъедобного.

Но-шпа
Цена: 130 р.
Зачем: Помогает справиться с болями самого различного происхождения: от твоих головных — до её менструальных.

Свечи Релиф
Цена: 110 р.
Зачем: Потому что попа будет благодарна. Ничего удивительного в том, что у тебя геморрой, нет. Столько времени в сидячем положении, сколько ты, проводят только памятники знаменитым писателям. Так что будь любезен — помоги организму.

Нео-ангин Н
Цена: 85 р.
Зачем: Когда болит горло. Полоскание содой — из советских времён. Ты человек серьёзный и занятой, у тебя нет времени на полоскания каждые полчаса. А горло болит. А времени нет. Есть Нео-ангин Н.

Валокордин
Цена: 85 р.
Зачем: Успокаивающее средство при нервном возбуждении и сердечно-сосудистых заболеваниях. 20 капель помогут тебе уснуть после проигранного финального сражения. Будь осторожен, препарат содержит этиловый спирт. Так что лучше почаще выигрывай и спи спокойно.

Визин
Цена: 100 р.
Зачем: Если покраснели и устали глаза после многочасового втыривания в комп. А надо ещё играть! Уровень-то просто так не оставишь. Не рекомендуется применять препарат более 4 дней подряд.

Низорал, шампунь
Цена: 280 р.
Зачем: Противогрибковый препарат. Может быть, ты не знал, но перхоть это грибок.
А грибок это то, что нужно лечить, а не есть. И он возвращается, если не долечиться. Применяй шампунь согласно инструкции, и твои гордые плечи никогда не покроют хлопья искусственного снега.

Бен-Гей
Цена: 85 р.
Зачем: При болях в пояснице и шее бальзам «Звёздочка» прекрасен. Разогревает, обезболивает. Один минус — воняет страшно. Мазь Бен-Гей обладает теми же спасательными свойствами, а вонять — не воняет. Он необходим тебе, скрюченное существо с радикулитом и остеохондрозом, вечно сидящее перед монитором буквой «зю»!

Пантенол, спрей
Цена: 200 р.
Зачем: Лечит и обезболивает ожоги. Ведь ты постоянно забываешь, что сковорода ещё не остыла. Лечить ожоги растительным маслом в 21 веке как-то позорно!









ПРИБАМБАХИ:

Термометр электронный
Цена: 150 р.
Зачем: Ртутные шарики, выкатывающиеся из разбитого термометра, конечно, дико красивые, но не очень полезные. Правда. А умный электронный термометр ещё и пропищит, когда замер температуры окончен.

Клей медицинский БФ-6 (вместо пластыря)
Цена: 20 р.
Зачем: Им обрабатывают микротравмы типа неглубоких порезов и царапин. Можно контактировать с водой, последняя не будет контактировать с раной. Не стоит заливать клей в открытые и глубокие раны. Больно и неэффективно.

Вата в дисках
Цена: 40 р.
Зачем: Удобно и гигиенично. Не нужно напряжённо тянуть кусок ваты от рулона. А потом запихивать остатки обратно. Взял кружочек — и свободен.

Спиртовые салфетки
Цена: 2 р. за штуку
Зачем: Спирт обыкновенный по разным причинам быстро испаряется. А с салфетками такого не может произойти. Нетканый материал пропитан спиртом и герметично упакован. Нужен, чтобы обрабатывать раны и обеззараживать поверхность кожи.

Йод и зелёнка в маркерах
Цена: 15 р.
Зачем: Руки не пачкаются, и хранить проще. К тому же не нужны никакие ватные палочки, чтобы рисовать йодную сеточку. Пользоваться желательно индивидуально. Тыкать только в себя. Или только в товарища.

Витамины Центрум
Цена: 280 р.
Зачем: Человеку с нерегулярным и неполноценным питанием (Это ты. Удивился?) необходимо восполнять недостаток витаминов и микроэлементов. Чтобы не выпали зубы и волосы. Чтобы хотелось и моглось. Пей курсами. Читай инструкцию.

Йод-актив, биодобавка
Цена: 80 р.
Зачем: Человеку, живущему и работающему в неблагоприятных экологических условиях (мегаполис, компьютер, начальник), необходимо восполнять недостаток йода. Чтобы меньше нервничать и болеть.



ДЛЯ НЕЁ

ТАМПОНЫ ТАМРАХ
Цена: 60 р.
Зачем: Потому что вдруг ей нужно, а у тебя нет! Знаешь, как она порадуется?

НУРОФЕН
Цена: 40 р.
Зачем: Потому что вдруг у неё месячные, и живот болит! Оно тебе надо? Всегда держи наготове это отличное сильное обезболивающее средство. Можешь примазаться и тоже его как-нибудь использовать. Оно не только для девочек.

ПОСТИНОР
Цена: 95 р. — 2 таблетки
Зачем: Если порвался презерватив. Если вы его забыли там. Если вы про него вообще забыли. Это такие таблетки, способные прервать ещё не начавшуюся, но очень возможную беременность. Постинор довольно вредный препарат, но аборт ещё хуже. Лучше помнить про презерватив.

ГЕМАТОГЕН
Цена: 9 р.
Зачем: Она очень порадуется, если вдруг обнаружит его в твоей аптечке. Потому что это очень романтично. Потому что как в детстве! Потому что почти шоколадка!

ЗУБНАЯ ЩЕТКА
Цена: 40 р.
Зачем: На всякий случай. Любому человеку приятно, если его где-нибудь ждут. Заботливо подготовленная новая щетка (а не предложение почистить зубы твоей, купленной в прошлом году, но хорошо сохранившейся, потому что ты редко ею пользуешься) – это серьезные отношения.

РЕМЕНС
Цена: 225 р.
Зачем: Понимаешь, лучше один раз потратиться на гомеопатические капли от ПМС, чем потом выполнять её «хочу-не хочу». Можешь не покупать, конечно. А потом бегать то за солеными огурцами, то за воздушными шариками, то за плюшевым зайцем. Да и вообще, тебе не жалко посуды в доме?



1.

КЕНГУРУХА REEBOK (70 У.Е.)

Reebok — главный спонсор английского футбольного клуба «Ливерпуль», поэтому неудивительно, что в какой-то момент компания начала выпускать специальную линию вещей совместно с официальным фан-клубом команды. Так же неудивительно, что Reebok спонсирует именно «Ливерпуль», ведь они почти ровесники: футбольный клуб основан в 1892 году, а спортивная компания тремя годами позже.

2.

НАБОР NIKE (1088 р.)

Отличнейший подарок фанату тенниса — и профессионалу, и любителю. Впрочем, необязательно теннисисту: существует масса видов спорта, серьёзные занятия которыми требуют твоей крови, пота и слёз. Поэтому напульсники, повязка на голову и небольшое полотенце обязательно пригодятся любому, кто ведёт активный образ жизни. Металлическую коробку можно использовать в хозяйстве

3.

ЗАПОНКИ DUCHAMP (5760 р.)

Долой пуговицы! Невероятной красоты запонки лондонского лейбла Duchamp из металла с эмалью — абсолютно необходимое щегольство в этом сезоне. Duchamp совершенно точно знает, что должно быть изображено на твоих запонках, ведь эта компания является виднейшим специалистом по принтам, разрабатывая их дизайн для Etro и Paul Smith.

4.

МОКАСИНЫ HARRY'S (12300 Р.)

Не волнуйся, мокасины — самая удобная обувь весны — всё ещё в моде. Можешь не сомневаться, в таких тапочках Harry's ты будешь самым элегантным и деловым гражданином в мире, ведь их создаёт банкир Мэттью Меллон, муж основательницы знаменитейшего обувного женского бренда Jimmy Choo.

ШАПКИ ДОЛОЙ!

АДРЕСА:

• Nike — «СпортСити», ул. Марксистская, 1 • Reebok — ТК «Охотный ряд», Манежная пл., 1 • Puma — ТЦ «Мега-Химки», 5 км Ленинградского ш. •
• Duchamp, Harry's — UK style, Никитский б-р, 17 • Benetton — ТК «Охотный ряд», Манежная пл., 1 • Sisley — ТК «Охотный ряд», Манежная пл., 1 •



5.

ДЖЕМПЕР SISLEY

Тончайшие хлопковые джемперы ярких расцветок будут очень кстати в твоём весеннем гардеробе. А если ты приобретёшь свитер с вкраплениями «кислотных» оттенков, ты будешь просто фэшн-героем этой весны. И не забудь о V-образном вырезе!

6.

ЖИЛЕТКА BENETTON

Все уважающие себя фэшн-бренды посчитали обязательным включить шерстяной жилет в свои весенне-летние коллекции этого года. Поздравляем, жилет действительно вернулся в твои гардеробные активы! И обязательно выбирай что-нибудь яркое. Офисная строгость потерпит до зимы, а весной — только буйство красок!

7.

СУМКА PUMA (75 У.Е.)

Объёмные сумки из кожзаменителя на длинном ремне все ещё так же модны, как и во времена московской Олимпиады. Небольшой вес, мягкость «кожи», специальные отделения для телефона, пластиковых карт и ручек плюс сочетание коричневого цвета с золотой аппликацией делают эту сумку весенним хитом' 2005.

УБРАТЬ ЗИМНИЕ ВЕЩИ ТЕБЕ НАПОМНИТ МАМА. «НЕ ЗАБУДЬ ОТРАВУ ДЛЯ МОЛИ; ЧЕХЛЫ ЛУЧШЕ ТКАНЫЕ, А НЕ ПОЛИЭТИЛЕНОВЫЕ; ПЛЕЧИКИ ВЫБИРАЙ ПОШИРЕ!» ДОСТАТЬ ВЕСЕННЕЕ ОБМУНДИРОВАНИЕ ПОМОЖЕМ МЫ. ЗАОДНО РАССКАЖЕМ, ГДЕ ДОСТАТЬ И ПОЧЁМ.



ЖЕЛЕЗО



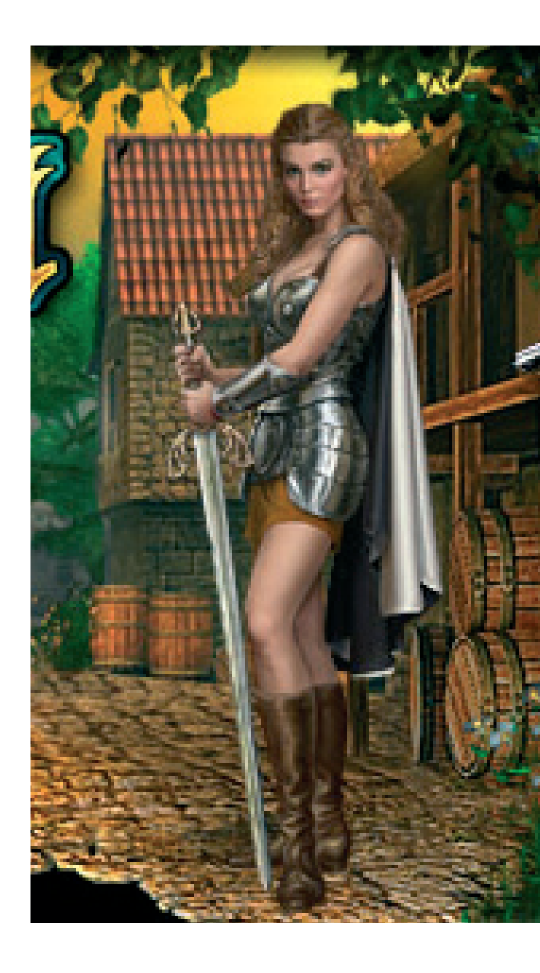
Вся не-железная редакция вовсю шепчется об эротической съемке с пятью обалденными моделями. Мы сами не видели, так что тебе виднее, что у них там получилось. Но что бы за съемка там ни была, на наших страницах есть веши покруче дорогих купальников.

Тема рубрики «Сделай сам» — тюнинг любимого компьютера. Мы доходчиво объяснили, как превратить электронного недотрогу в покладистую и во всех отношениях эргономичную особу. Воспользуйся нашими советами, и лазить под компьютерный стол тебе придется только по команде «там тоже вытри пыль».

Если домашнюю рабочую станцию еще можно усовершенствовать, то ноутбук выбираешь как жену, один раз. Наш обзор ноутбуков поможет не ошибиться с выбором и найти спутницу с кремниевым сердцем, соответствующую выражению про «долго и счастливо». И ни слова про «умерли в один день»!

Сколько ни шути о семантических особенностях слова «джойстик», основное назначение этого устройства заставляет инженеров выпускать все новые и новые модели. О самых шикарных моделях нашего времени — читай ниже.

«СФЕРА» ДЛЯ СМАРТФОНОВ И КПК



Компания «Никита» (www.nikita.ru) объявила о начале работ над мобильной версией первой российской онлайновой многопользовательской игры «Сфера» (sphere.yandex.ru). Игра существует уже год, за это время она успела обрести десятки тысяч поклонников в России и за рубежом. В разработке также принимает участие корпорация Intel (www.intel.ru), стремящаяся всячески поддерживать разработчиков перспективного программного обеспечения.

Толчком для начала работ послужил быстрый рост популярности мобильных устройств — смартфонов и карманных персональных компьютеров (КПК). По оценкам экспертов, в 2004 г. в мире было продано 561 млн. подобных аппаратов.

«Мы рады сообщить, что начали разработку клиентской версии «Сферы» для мобильных устройств на основе процессоров семейства Intel PXA27x. Мобильная версия будет доступна для операционных систем MS Pocket PC и MS Smartphone, сможет поддерживать соединение с Интернетом по Wi-Fi и GPRS», — говорит Степан Зотов, руководитель игрового направления компании «Никита».

Трёхмерная графика «Сферы» ухудшится совсем незначительно — современные «карманники» архитектуры Intel XScale обладают встроенным графическим ускорителем 2700G Multimedia Accelerator и процессорами с тактовой частотой от 300 МГц (у смартфонов) до более чем 600 МГц (КПК) и обеспечивают довольно высокое разрешение экрана (640x480 для КПК). Конечно, на мобильном устройстве функции игры будут несколько ограничены, но у игрока остаётся возможность не только просматривать новости и общаться с членами своего клана, но и торговать, а также создавать себе героя. Выход мобильной версии «Сферы» запланирован на второй квартал 2005 г.

Филипп Кузьмин



РАСТИ МЫШКА, БОЛЬШАЯ И МАЛЕНЬКАЯ

Выбирая компьютер, мы обычно хотим, чтобы он полностью соответствовал нашим требованиям. Но при этом нередко забываем о мыши и клавиатуре, покупая совершенно обычные, типовые устройства. Разнообразить жизнь тебе помогут изделия компании Oklick (www.oklick.ru), среди которых ты наверняка найдёшь свой размерчик.

Основная идея компании очень проста — почему большинство мышек имеют одинаковый размер, если у людей разные ладони? Разноразмерные грызуны Oklick призваны исправить эту несправедливость. Чтобы пользователю было легче сориентироваться, на коробках нанесена маркировка размера S, M или L (малый, средний, большой). Те же, кто не доверяют надписям, смогут просто приложить ладонь — мыши видны сквозь прозрачный пластик.

Мыши (среди которых есть как радио-, так и проводные) также имеют разные характеристики: это и дополнительные кнопки, и всевозможные колёсики прокрутки. Все устройства построены на оптическом сенсоре с высоким разрешением — 800 точек на дюйм. Как утверждают эксперты, правильный выбор мыши может предотвратить заболевания запястья, встречающиеся у каждого десятого активного пользователя компьютера.

Среди клавиатур, которые представила компания Oklick, имеются небольшие по размерам изделия классической конструкции, на которых есть лишь минимальный набор дополнительных клавиш. Они подойдут тем, кто использует компьютер для выполнения типичных задач. Гурманам же предлагается клавиатура с массой настраиваемых дополнительных кнопок, колёсиком прокрутки и прочими штучками.

Сергей Никитин

БЫСТРЫЙ ВЗГЛЯД И МЕТКИЕ РУКИ

Компания Acer (www.acer.ru) позаботилась о любителях динамичных игр, выпустив новую модель ЖК-монитора Acer AL1715s с отличным показателем скорости реакции пикселя — 8 мс. Относительно недорогая модель (цена около $370) с диагональю 17 дюймов предлагается любителям компьютерных игр и цифрового видео, желающим видеть движение с сохранением чёткости и без шлейфа, который тянется за предметами.

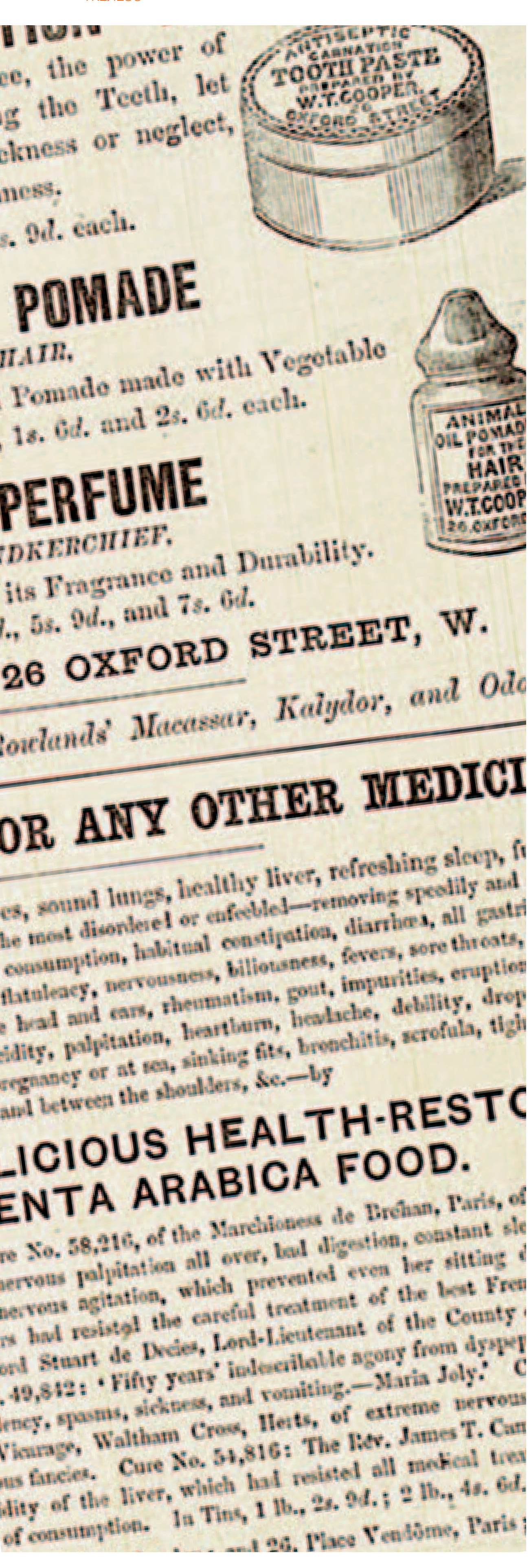
У модели AL1715s высокие паспортные показатели яркости (300 кд/м2) и контрастности (500:1). Углы обзора по вертикали и горизонтали относительно невелики (130 и 140), но такова реальность — доступные сегодня технологии не позволяют иметь одновременно и широкий обзор, и быструю матрицу.

Дизайнеры Acer постарались придать своему детищу современный вид, заключив экран в тонкую серебристую рамку. Панель можно прикрепить к стене, отсоединив подставку из чёрного пластика.

Иван Рогожкин



МАКИЯЖ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА



Иван Рогожкин

Установи устройство для считывания карточек памяти и проведи профилактику блоку питания: в здоровом корпусе — здоровый электронный дух!

Предположим, твой компьютер тебя устраивает, но ты хотел бы чуть его подновить, сделав более удобным, устойчивым в работе и менее шумным. В этой статье мы расскажем и наглядно покажем, как это делается.

ПРАВИЛО №1
Все лучшее — вперёд

Компьютерная индустрия, подобно упрямой избушке на курьих ножках, наконец-то начала разворачиваться лицом к пользователю. Сегодня хорошим тоном считается, вывод USB-портов и звуковых гнёзд для наушников и микрофона на переднюю панель системного блока — именно туда, где они больше всего нужны.

ПРАВИЛО №2
Откройте карты, господа!

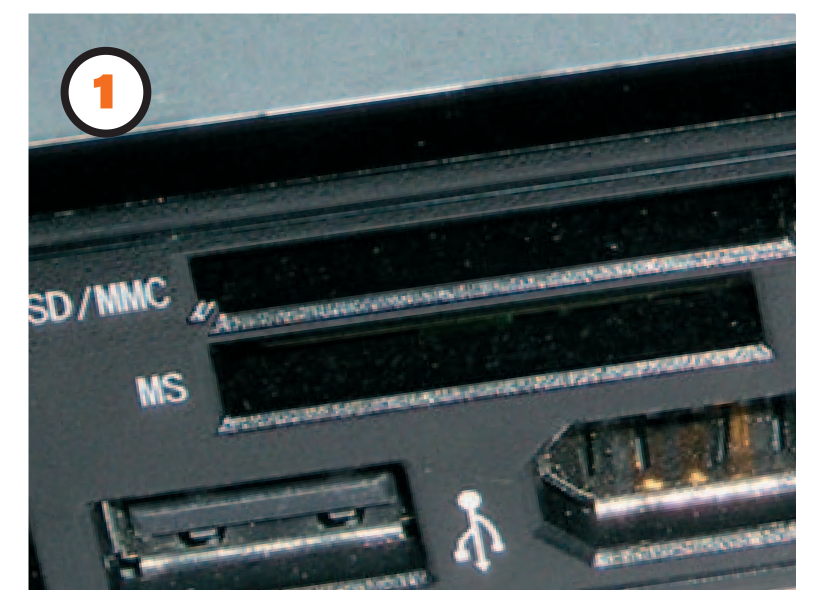
Дискеты канули в лету, их место заняли всевозможные карточки памяти — Compact Flash, Memory Stick, MultiMedia Card, Secure Digital. Соответственно, в компьютере вместо ненадёжного шуршащего «дисketника» должно быть многофункциональное устройство для считывания карточек памяти.

ПРАВИЛО №3
Стряхни пыль!

Подобно пылесосу компьютер прокачивает сквозь себя воздух, набирая пыль. Она оседает внутри корпуса на кабелях, печатных платах, накопителях, лопастях вентиляторов. Пыль ухитряется забраться даже внутрь оптического дисковода и устроиться на линзе считывающей головки, затрудняя воспроизведение CD-и DVD-дисков. В запущенных случаях пыль сплошь забивает пространство между пластинами радиатора, ухудшая охлаждение процессора.

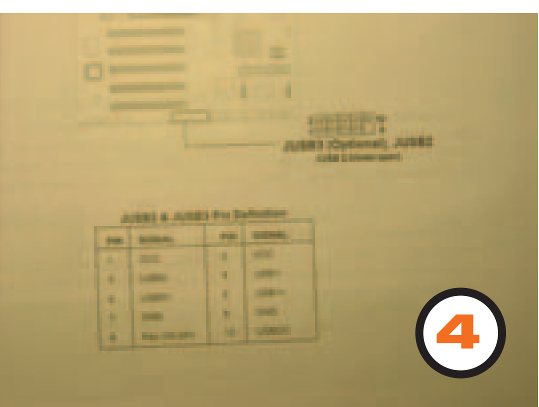
ПРАВИЛО №4
Крути вертушку на полную катушку

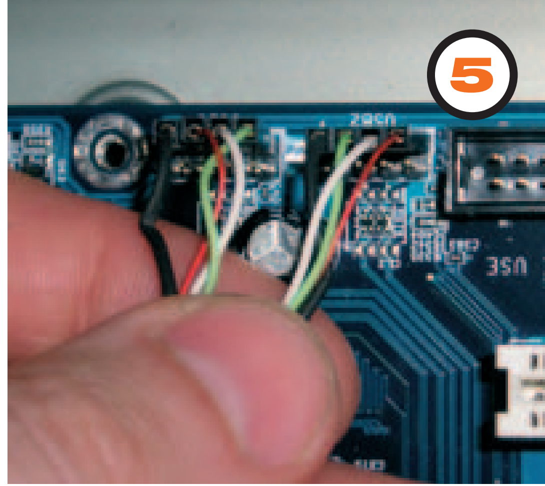
Большинство современных системных плат имеют двухканальный контроллер памяти. Хотя машина будет нормально работать при использовании только одного модуля памяти, лучше взять два одинаковых модуля и подключить их к разным каналам для распараллеливания операций. Одна голова хорошо, а две — лучше.



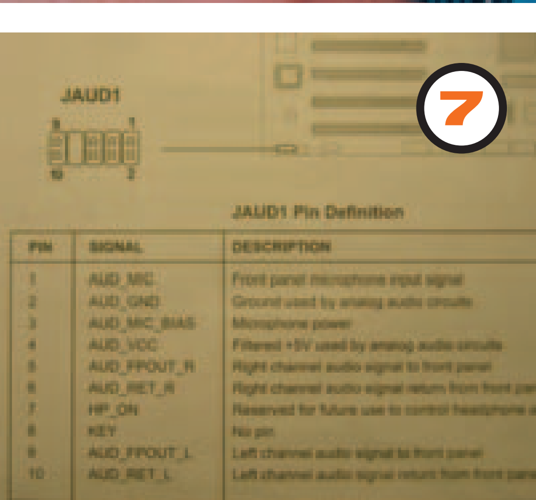








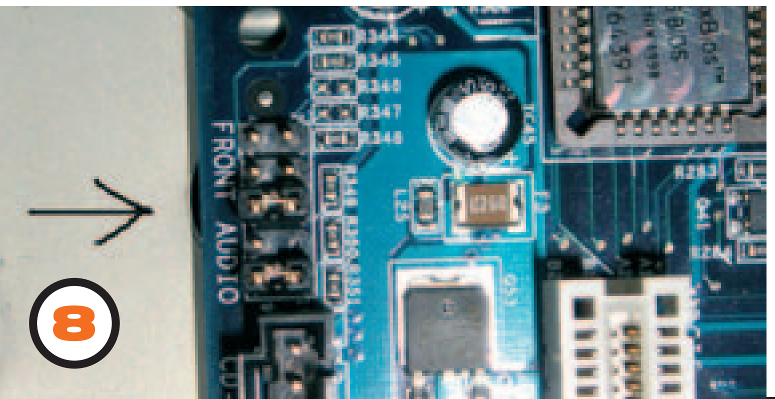




JAUD1

JAUD1 Pin Definition

PIN	SIGNAL	DESCRIPTION
1	AUD_MIC	Front panel microphone input signal
2	AUD_GND	Ground used by analog audio circuits
3	AUD_MIC_BIAS	Microphone power
4	AUD_VCC	Filtered +5V used by analog audio circuits
5	AUD_FPOUT_R	Right channel audio signal to front panel
6	AUD_RET_R	Right channel audio signal return from front pan
7	HP_ON	Reserved for future use to control headphone a
8	KEY	No pin
9	AUD_FPOUT_L	Left channel audio signal to front panel
10	AUD_RET_L	Left channel audio signal return from front pane



ШАГ №1
Приобрети устройство для считывания карточек памяти

Выбирай модель с гнёздами для используемых тобой типов карточек. Убедись, что на переднюю панель выведен хотя бы один USB-порт, звуковые гнёзда для наушников и микрофона, а также порт FireWire (он же IEEE 1394) в случае, если такой интерфейс есть в компьютере. Не забудь о цветовой гамме, устройство должно по цвету подходить к компьютеру.

ШАГ №2
Приготовься закрепить устройство

Сними пластиковую заглушку со свободного 3,5-дюймового отсека. Если такого отсека в машине нет, воспользуйся 5,25-дюймовым отсеком и специальным переходным кронштейном с 5,25 на 3,5 дюйма. В одних корпусах тебе в процессе монтажа придётся снять корзину для накопителей, в других — прикрепить специальные салазки на устройство считывания карточек памяти, как показано на рисунке.

ШАГ №3
Вставь блок в отсек

Сначала просунь кабели внутрь корпуса, затем вставь блок в отсек. Закрепи его винтами или защёлками. Проследи, чтобы внешняя поверхность оказалась на уровне передней панели компьютера.

ШАГ №4
Найди на системной плате внутренние USB-разъёмы

Существует несколько разных вариантов распайки сигналов на внутренних USB-разъёмах системных плат, поэтому тебе придётся быть внимательным. Открой описание системной платы и найди в нём сведения о расположении разъёмов для двух USB-портов, предназначенных для выноса на переднюю панель корпуса. Прочти о распайке контактов (их четыре — VCC, USB-, USB+, GND).

ШАГ №5
Подсоедини USB-кабели

Тебе потребуется подсоединить кабели от блока к системной плате так, чтобы в каждом USB-разъёме красный провод поступал на питание (VCC), чёрный на землю (GND), белый на сигнал USB-, а зеленый — на сигнал USB+. В некоторых устройствах для считывания карточек памяти USB-порты имеют пять проводов, но пусть это тебя не смущает — пятый провод предназначен для придания соединению механической прочности, никакого полезного сигнала он не несёт.

ШАГ №6
Подключите кабель FireWire

Если выбранное тобой устройство считывания карточек памяти оборудовано разъёмом FireWire, тебе нужно будет найти соответствующее гнездо на системной плате и вставить в него разъём с надписью 1394 или IEEE 1394.

ШАГ №7
Найди звуковые контакты

Тебе понадобится группа контактов Front Audio, размещённая на системной плате как раз для того, чтобы можно было вывести звуковые гнёзда на переднюю панель системного блока. Эти контакты обычно находятся около гнёзд шины PCI ближе к задней стенке компьютера. Прочти надписи на плате, загляни в документацию к ней.

ШАГ №8
Сними перемычки

Перемычки на контактах Front Audio перенаправляют звук на гнездо, расположенное на задней панели системного блока. Отключая его, удали перемычки. Если тебе сложно ухватить их пальцами, воспользуйся пинцетом.

ШАГ №9
Подсоедини звуковой кабель

Подключи разъём звукового кабеля Audio (что идёт от блока с устройством считывания карточек памяти) к контактам Front Audio. Если форма разъёма позволяет подсоединить его разными способами, сверься с документацией на системную плату и устанавливаемое устройство.

ШАГ №10
Проверь конфигурацию памяти

Если в машине имеется двухканальный контроллер памяти (в этом можно удостовериться, заглянув в описание к системной плате), убедись, что модули памяти подключены к разным каналам, а не к одному. Обнаружив в машине с двухканальным контроллером памяти лишь один модуль памяти, приобрети и установи ещё один такой же. Заполняй гнёзда одного цвета, расположенные ближе к процессору.

ШАГ №11
Сними и открой блок питания

Сначала отсоедини кабели питания от системной платы и накопителей. Затем выверни четыре винта, которыми блок зафиксирован в корпусе. Далее извлеки блок из корпуса. Сними металлическую крышку, предварительно отвернув четыре винта с потайными головками.

ШАГ №12
Найди внутри большие 200-В конденсаторы

По надписям на корпусе убедись, что 200-вольтовые электролитические конденсаторы имеют ёмкость не менее 470 мкФ (лучше 680 мкФ). Если ты обнаружишь в блоке питания конденсаторы на 330 или 220 мкФ, разыщи в продаже (или сними с вышедших из строя блоков питания) более ёмкие — они улучшат устойчивость компьютера к провалам напряжения в сети и кратковременным перебоям в энергоснабжении. В противном случае переходи к шагу 14.

ШАГ №13
Припаяй новые конденсаторы

Отвинти плату от днища блока питания и замени конденсаторы. Используй паяльник мощностью не менее 40 Вт — слабый нагреватель не сможет расплавить припой на широких проводниках. Будь внимателен, чтобы не перепутать полярность. Она указана на корпусе конденсатора. Заменив конденсаторы, снова укрепи плату блока питания на поддоне. Не забудь проложить между ними изолирующую прокладку.

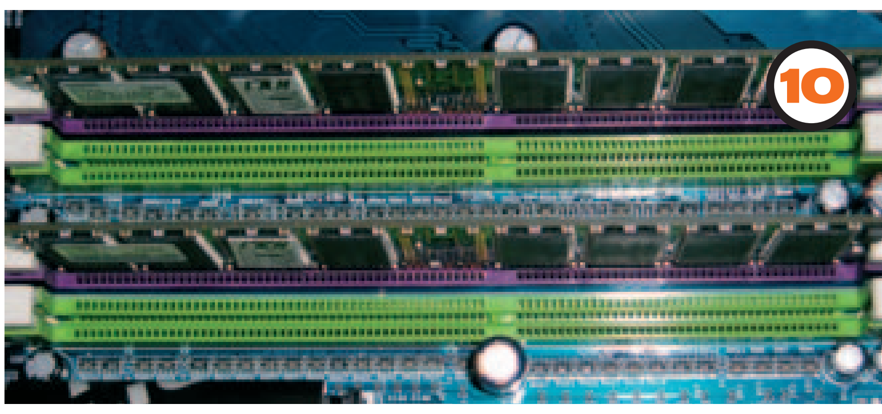
ШАГ №14
Сними и прочисти вентилятор

Выверни четыре винта, крепящие вентилятор блока питания. Влажной тряпкой аккуратно протри его лопасти по всем поверхностям. Проверь, легко ли вращается крыльчатка. Если после толчка пальцем она делает менее 10 оборотов, удали блестящую наклейку и пробку под ней. В противном случае переходи к шагу 16.

ШАГ №15
Исследуй подшипник

Выясни, не высохло/затвердело ли масло в подшипнике. Проверь, не разболтана ли втулка. Если втулка изношена и/или вентилятор гремит, рекомендуем заменить его. Смажь вентилятор веретённым маслом. Рекомендуем проделать аналогичные действия и с другими вентиляторами, установленными внутри корпуса.















ШАГ №16

Собери машину

Снова собери блок питания, не забыв вставить пробку в отверстие поверх втулки, вернуть на место липкую наклейку и зафиксировать корпус вентилятора всеми четырьмя винтами.

Установи блок питания внутрь корпуса и привинти его там. Подсоедини все кабели, которые ты отключил на шаге 11. Надень переднюю панель, если снимал её. После включения машины операционная система должна обнаружить новые устройства и установить драйверы.

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

ТВОЙ КОМПЬЮТЕР СТАЛ ТИШЕ И ОБРЁЛ СПОСОБНОСТЬ СЧИТЫВАТЬ И ЗАПИСЫВАТЬ КАРТОЧКИ ПАМЯТИ.

ТАЛАНТЛИВЫЕ КРОШКИ

ОБОБЩЁННЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ПО ИТОГАМ ТЕСТИРОВАНИЯ

Модель	Качество	Качество на килобакс цены
Acer TravelMate 382TCi	94,8	51,3
ASUSTeK S3N	91,9	46,2
Fujitsu Siemens LIFEBOOK P7010	100,0	46,0
Gigabyte N203	94,2	63,0
iRU Novia-3012	83,3	65,1
RoverBook Navigator W200	96,5	69,4

ПОСЕРЕДИНЕ МЕЖДУ ТЯЖЁЛЫМИ НОУТБУКАМИ НА 3-4 КГ И КАРМАННЫМИ МАШИНКАМИ ВЕСОМ МЕНЕЕ 300 Г РАСПОЛАГАЮТСЯ УЛЬТРАПОРТАТИВНЫЕ МОДЕЛИ. ЛЁГКИЕ И ДОСТАТОЧНО БЫСТРЫЕ ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, ЭТИ БЛОКНОТЫ С КАЖДЫМ МЕСЯЦЕМ СТАНОВЯТСЯ ВСЁ ПОПУЛЯРНЕЕ.

Отбирая ультрапортативные ноутбуки для тестирования, мы просили фирмы предоставить машины с экраном диагональю не более 12,1 дюйма. В результате мы получили шесть совершенно замечательных моделей. Поскольку конфигурации были разными, для определения победителей мы ввели показатель качества, всесторонне характеризующий машину. Скажем сразу: лидером по этому показателю стал блокнот LifeBook P7010 компании Fujitsu Siemens Computers, а наилучшее соотношение качества и цены (показатель «качество на килобакс цены») продемонстрировал RoverBook Navigator W200 производства компании Rover Computers.

При расчетах показателя качества мы учитывали результаты тестов производительности (Business Winstone, Content Creation Winstone, PCMark04 и 3DMark2001 SE), продолжительности работы от батарей (Business Winstone BatteryMark), а также массу блокнота, размер дисплея, ёмкость диска, качество клавиатуры и сенсорной панели, возможности подключения, свойства видео- и звуковой подсистем, характеристики оптических и флэш-накопителей, а также варианты расширения. Мы не забыли и о комплектности поставки, гарантийных обязательствах и сервисной политике изготовителя.

Олег Денисов, Константин Яковлев



Производитель: Acer, Inc.
URL: www.acer.ru
Цена: $1850
Вердикт: ●●●●◐



Acer TravelMate 382Tci

ВЫХОДЕЦ ИЗ ЗНАТНОГО РОДА

TRAVELMATE 382TCI — РЕКОРДСМЕН ПО ВРЕМЕНИ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ

TravelMate оформлены в узнаваемом фирменном стиле. Особенно модель 382Tci — исполин корпоративного духа Acer. Это полнофункциональный и достаточно мощный компьютер в миниатюре. При весе менее 1,7 кг и размерах, почти совпадающих с небольшой стопкой бумаги формата А4, ноутбук оснащён самым современным мобильным процессором с тактовой частотой 1,6 ГГц, встроенной графикой Intel Extreme Graphics 2 и большим для своего класса дисплеем с диагональю матрицы 12,1 дюйма.

Среди соперников TravelMate 382Tci выделяется разнообразием устройств ввода. Здесь есть и полнофункциональная клавиатура, прекрасно адаптированная для русского пользователя, и сенсорная панель с кнопкой прокрутки страниц в четырёх направлениях и двумя стандартными кнопками мыши, и пять кнопок для быстрой загрузки любимых пользователем программ. Обращает на себя внимание и редкая для моделей этого класса секция клавиш для управления медиаплеером.

Разъёмы у TravelMate 382Tci расположены в основном на задней стенке корпуса. На левой боковой стенке размещено устройство считывания карточек памяти, гнездо PCMCIA и мультиформатный оптический накопитель класса DVD±RW/CD-RW.

Блокнот Acer продемонстрировал стабильные, ровные результаты на всех тестах, за исключением скорости графики. В тесте на время работы от батареи он показал лучшее время — 4 ч 17 мин. Однако в данном случае медленная память (модули DDR266) обернулась для очень перспективной и хорошо сбалансированной модели не слишком утешительными показателями качества. Шанс изменить ситуацию у этого блокнота, безусловно, есть. Следите за поставками, обращая особое внимание на модули ОЗУ, которыми будет укомплектована предлагаемая модель.

Ноутбук ASUS S3N — прямой наследник популярной модели S200, перенявший у прародителя всё лучшее. Прогресс не стоит на месте, и потомок обзавёлся встроенным оптическим накопителем DVD-ROM/CD-RW, модулем беспроводной связи Wi-Fi, скоростными портами USB 2.0 и новым высококонтрастным дисплеем с улучшенной цветопередачей (размеры и разрешение широкоформатного экрана остались прежними). Появились пять функциональных клавиш для быстрого запуска любимых программ и блок кнопок AUDI DJ для управления программой медиаплеера.

Клавиатура и манипулятор Point Stick («ластик») с двумя кнопками мыши и кнопками прокрутки страниц в двух направлениях оставлены без изменений. Зато S3N получил батарею повышенной ёмкости и репликатор портов PortBar 3. Комплект аксессуаров может быть дополнен внешним флоппи-накопителем (подсоединяется через USB-порт). Всё перечисленное оборудование приобретается за дополнительную плату, а в стандартный комплект помимо Windows XP Home Edition и ряда программ входит VGA-кабель для внешнего монитора, оптическая мышь Logitech Traveler и запасные насадки для Point Stick.

Оснащённый самым ёмким в обзоре 80-Гбайт жёстким диском и 512-Мбайт памятью, ноутбук показал худший в подгруппе результат при выполнении теста на время автономной работы (чуть более двух часов). Ввиду невысокой тактовой частоты процессора (1,0 ГГц) эта модель не могла похвастать и особой быстротой. Нестандартное разрешение экрана (режим 1024x768 недоступен) не позволило ей полностью завершить тест PCMark04 (отсутствует результат 2D/3D-графики). В итоге по показателю качества блокнот ASUSTeK оказался на предпоследней строчке рейтинга. Выручить машину могла бы более ёмкая батарея в комплекте поставки и, возможно, более низкая цена.

Рекомендуем модель ASUS S3N при покупке со скидкой — тем, кому требуется широкоформатный экран для просмотра DVD-фильмов и вместительный жёсткий диск.

ASUS S3N

МАЛЫШ С ШИРОКИМ ЭКРАНОМ

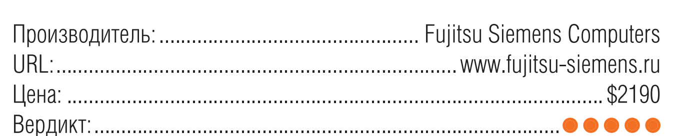
ASUS S3N ИМЕЕТ ЁМКИЙ ЖЁСТКИЙ ДИСК



Производитель: ASUSTeK Computer
URL: www.asuscom.ru
Цена: $1990
Вердикт: ●●●●○



БЛОКНОТ LIFEBOOK P7010 МАЛ, МНОГОФУНКЦИОНАЛЕН И УДОБЕН



Производитель: .... Fujitsu Siemens Computers
URL: .... www.fujitsu-siemens.ru
Цена: $2190
Вердикт: .... ●●●●●

Fujitsu Siemens LifeBook P7010

КНИГА, ЧТО ВСЕГДА С СОБОЙ

Среди моделей, представленных в нашем тестировании, лучше всего под определение ультрапортативного ноутбука подходят два блокнота — ASUS S3N и Fujitsu Siemens LifeBook P7010. За их сверхкомпактными размерами и минимальным весом скрываются полнофункциональные мобильные устройства. При формате основания A5 и полной массе не более 1,5 кг их можно носить с собой повсюду.

Что же находится внутри удивительно компактного и изящного блокнота LifeBook P7010? Вместительный 60-Гбайт жёсткий диск, 512 Мбайт оперативной памяти, широкий экран 10,6-дюймовой матрицы с улучшенной цветовой передачей и повышенной контрастностью, набор сетевых интерфейсов, включая Wi-Fi-модуль беспроводной связи стандарта IEEE 802.11 b/g и устройство считывания флэш-карточек всех распространенных форматов — всё это разместилось в объёме книги средней толщины. Мало того — имеются полноценная сенсорная панель, кнопки прокрутки страниц в двух направлениях, две кнопки мыши и съёмный комбинированный оптический накопитель DVD-ROM/CD-RW.

Благодаря процессору с низким энергопотреблением и ёмкой батарее эта модель работает автономно более 4 часов. Блокнот укомплектован всеми необходимыми программами, включая загрузочный диск для оперативного восстановления операционной системы после вирусного апокалипсиса.

Для особо требовательных клиентов компания предлагает дополнительные аксессуары, расширяющие часть функций LifeBook P7010. Процессор в этой машинке не самый быстрый, но в целом по результатам испытаний и предлагаемым покупателям условиям и дополнениям по показателю качества она играючи вышла на первое место. Мы объявляем эту модель победителем, присвоив ей титул «Выбор редакции».

Рекомендуем LifeBook P7010 тем, кто хочет иметь лучший ультрапортативный блокнот.


MOUNTAIN BIKE
ACTION
ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ
О МАУНТИН БАЙКЕ
В ПРОДАЖЕ С 10-го МАРТА



Gigabyte N203

ВСТРЕЧАЙТЕ ДЕБЮТАНТА

БЛОКНОТ GIGABYTE N203 ИМЕЕТ ХОРОШО СБАЛАНСИРОВАННУЮ КОМПЛЕКТАЦИЮ

Дебют ноутбука Gigabyte Technology в нашем смотре портативной техники можно считать успешным. Машина не только полностью выполнила программу испытаний, но и сделала это максимально качественно. Единственная заминка возникла при выполнении теста Business Winstone BatteryMark. Проскрипев около полутора часов, пакет выдал системную ошибку и намертво завис. Проблему удалось решить переустановкой операционной системы. Болея за дебютанта всей душой, мы свободно вздохнули, когда увидели хороший результат времени автономной работы. Наиболее удачно ноутбук выступил в тесте на скорость выполнения бизнес-программ (по результатам Business и CC Winstone эта модель была второй, пропустив вперед только блокнот Rover Computers) и замерах производительности процессора с помощью пакета PCMark04. Весьма неплохим оказался и результат дисковой подсистемы. Стоит отметить, что эта модель укомплектована быстрым накопителем компании Toshiba с очень ёмким 16-Мбайт кэш-буфером.

Своим успешным выступлением блокнот N203, в первую очередь, обязан 1,7-ГГц процессору Intel Pentium M и грамотно подобранной комплектации. Учитывая цену, ноутбук компании Gigabyte можно смело рекомендовать рачительным покупателям, нуждающимся в быстрой машине. Показатели выглядят вполне достойно как с точки зрения производительности всех подсистем, так и по продолжительности автономной работы. Конечно, покупателю придется смириться с массивностью: Gigabyte N203 — самый тяжёлый ноутбук в обзоре. Компания Gigabyte делает лишь первые шаги на отечественном рынке портативной техники. Учитывая солидный опыт одного из ведущих поставщиков системных плат, графических ускорителей и комплектующих, можно с уверенностью предположить, что период акклиматизации мобильных решений Gigabyte на местной почве не затянется надолго.



Производитель: .... Gigabyte Technology
URL: .... www.gigabyte.ru
Цена: $1500
Вердикт: .... ●●●●◐

iRU Novia-3012

БУДЬ ПРОЩЕ И ПОНЯТНЕЕ

IRU NOVIA-3012 — САМЫЙ НЕДОРОГОЙ БЛОКНОТ В ОБЗОРЕ

Поставщик мобильных решений с торговой маркой iRU — компания «НКА-Групп! — в очередной раз демонстрирует умение выжимать максимум возможного из тщательно отбираемой для своей техники платформы. Это утверждение наглядно иллюстрирует модель Novia-3012, оснащённая 1,5-ГГц процессором Pentium-M и 512-Мбайт оперативной памятью.

Продемонстрировав очень неплохую результативность на всех без исключения тестах, эта модель показала весьма достойное время работы от батареи (третье место в обзоре) и стала второй по показателю «качество на килобакс цены» — благодаря невысокой стоимости блокнота и разумной сервисной политике компании.

Дизайн ноутбука производит очень приятное впечатление. Лёгкий прочный корпус серебристого цвета гармонирует с серой клавиатурой и светлой сенсорной панелью. Последняя дополнена двумя кнопками мыши и средствами прокрутки страниц в двух направлениях. Динамики акустической системы расположены под лицевой панелью по углам, а все связные интерфейсы и звуковые гнёзда (включая редкий для таких моделей механический колесный регулятор громкости) — на боковых поверхностях тонкого и лёгкого корпуса.

Крепление ЖК-панели к корпусу на трёх петлях позволяет не беспокоиться за сохранность матрицы при открытой крышке, а внешний профилактический осмотр основных компонентов и возможная их модернизация не отнимут значительного времени у опытного персонала сервисных служб.

С учётом стоимости и традиционно продуманной для ноутбуков iRU комплектации порекомендуем модель Novia-3012 для экономных домашних пользователей, стоящих перед проблемой приобретения недорого миниатюрного ноутбука.



Производитель:	НКА-Групп
URL:	www.iru.ru
Цена:	$1280
Вердикт:	●●●●○

RoverBook Navigator W200

ШТУРМАН, ДОСТАНЬ-КА «НАВИГАТОР»!

ROVERBOOK NAVIGATOR W200 ОСНАЩЁН БЫСТРЫМ ЖЁСТКИМ ДИСКОМ СО СКОРОСТЬЮ ВРАЩЕНИЯ 7200 ОБ/МИН

Первая же серия результатов, показанных блокнотом Navigator W200 в наших тестах, обозначила явного претендента на звание лучшей по соотношению цена/качество модели. К такому выводу мы пришли, сверившись с ценой изделия и приступив к детальному «разбору полётов». Пожалуй, единственное замешательство «Навигатор» испытал в работе с бизнес-программами и в тесте на продолжительность работы от батареи, где он несколько отстал от лидеров. Зато машинка уверенно расправилась с тестами пакета PCMark04 и выдала лучший результат на мультимедийных тестах пакета CC Winstone.

По производительности графического ускорителя и времени работы от батарей Navigator вполне способен конкурировать с большинством полноразмерных ноутбуков экономичного класса. Однако в сравнении с истинно ультрапортативными блокнотами Navigator W200 тяжеловат (2,1 кг). Находясь на стыке двух весовых категорий, он одинаково хорош и как бизнес-машина или домашний компьютер начального уровня, и как спутник заядлого путешественника.

С помощью встроенного универсального оптического накопителя DVD±RW/CD-RW можно оперативно пополнять дорожную коллекцию музыки, видео или фотографий, а выход S-Video позволит насладиться новинками кинопроката на большом экране телевизора. Единственный в обзоре, Navigator позволяет прослушивать музыкальные диски, не загружая операционной системы. Тихий, быстрый и недорогой — вот три основных эпитета, которые отличают его от конкурентов. Именно они и склонили чашу весов в пользу Navigator W200 при определении лауреата на звание «Выбор редакции» для экономных покупателей.

Рекомендуем модель RoverBook Navigator W200 тем, кто стремится с толком потратить деньги, получив максимум отдачи за каждый доллар.

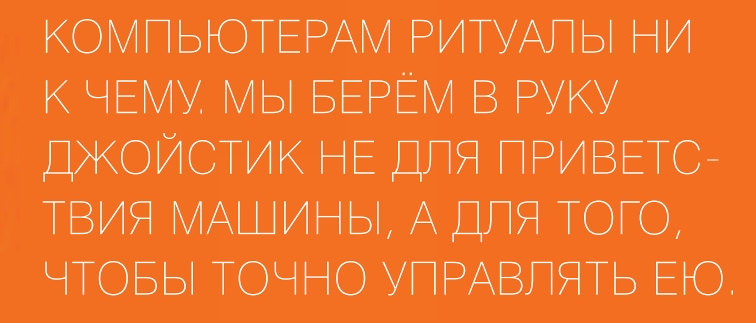


Производитель: Rover Computers
URL: www.roverbook.ru
Цена: $1395
Вердикт: ●●●●●

7 джойстиков — игровая гамма



Алексей **Морозов**, Денис **Нивников**, Иван **Рогожкин**



КОМПЬЮТЕРАМ РИТУАЛЫ НИ К ЧЕМУ. МЫ БЕРЁМ В РУКУ ДЖОЙСТИК НЕ ДЛЯ ПРИВЕТСТВИЯ МАШИНЫ, А ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ТОЧНО УПРАВЛЯТЬ ЕЮ.

Профессионал в любом деле обязательно имеет свои специальные инструменты. Для электронщика это осциллограф и спектроанализатор, для сантехника — газовый ключ, для плотника — пила, рубанок и стамеска, а для геймера — игровой руль и, конечно же, джойстик. В этой статье мы представляем результаты испытания семи джойстиков разной конструкции, функциональной сложности и цены. Если ты стремишься к игровому профессионализму — выбирай!

Большинство протестированных нами устройств имеет оригинальный дизайн и отлично продуманную конструкцию. Силовая обратная связь, предусмотренная в одной модели, к сожалению, оставляет желать лучшего. Драйвер джойстика задаёт набор стандартных реакций на игровые события, но мощность реакции остаётся постоянной, например, подрагивание рукояти при приближении к срывным углам атаки имеет две степени (слабо и сильно) а не нарастает линейно. Вибрационная обратная связь, реализованная в другой модели, также не особо убедительна. Надеемся, в ближайшие годы в игровой индустрии озаботятся не только качеством 3D-графики и звука, но и реалистичностью телесных ощущений.

Во время тестирования мы обращали особое внимание на такие параметры джойстиков, как точность, чувствительность и холостой ход, используя для их оценки программу JoyTester2. Не обошли мы вниманием и традиционные критерии оценки — дизайн, функциональные возможности и удобство использования. А теперь переходим к описанию конкретных моделей.

СЛОВАРИК

HOTAS (Hands On Throttle And Stick) — система управления с двумя рукоятями (дословно «Руки на дроссельной заслонке и руле»).

Rudder — руль направления.

Крен — наклон летательного аппарата влево или вправо, регулируется соответствующим наклоном рукояти джойстика

Переключатель обзора (hat switch) — рычажок (обычно в виде шапочки), способный отклоняться от центрального положения в стороны. Может быть четырёх- или восьмипозиционным. В авиасимуляторах используется для смены видов обзора.

Разрешающая способность — характеристика, показывающая, насколько мелкими или крупными получаются координатные шаги при плавном перемещении рукояти.

РУД — рычаг управления двигателем, он же — газ и дроссельная заслонка. РУД на отдельной подставке иногда называют «сектором газа».
Рукоять управления аппаратом — главная ручка джойстика, задающая движение аппарата.

Рысканье — повороты летательного аппарата по типу автомобильных — влево или вправо. В самолётах — управление рулями направления. Задаётся вращением рукояти джойстика вокруг своей оси.
Силовая обратная связь — система встроенных двигателей, передающих игроку ощущения от работы двигателей, рулей, элеронов и удары в игре.

Тангаж — наклон носа летательного аппарата вниз или вверх, регулируется подачей рукояти джойстика вперёд-назад.
Холостой ход — явление, при котором джойстик не выдаёт сигнал о движении рукояти при её перемещении в определенных зонах.
Чувствительность — соотношение между степенью реакции компьютера и величиной движения рукояти.



Производитель: .... Saitek
URL: .... www.saitek.ru
Где купить: .... Игалакс
URL: .... www.igalax.ru
Цена: .... 4900 руб.
Вердикт: .... ●●●●○

SAITEK X52 ПОКОРИТ СЕРДЦЕ ЛЮБОГО ГЕЙМЕРА СВОЕЙ КРАСОТОЙ И ОРИГИНАЛЬНОСТЬЮ

SAITEK X52

ЁЛОЧКА, ЗАЖГИСЬ!

НЕ ЗАМЕТИТЬ SAITEK X52 НА ВИТРИНЕ МАГАЗИНА ПРОСТО НЕВОЗМОЖНО. ДВА УСТРОЙСТВА, СОСТАВЛЯЮЩИЕ КОМПЛЕКТ, ВЫГЛЯДЯТ ВЕСЬМА ОРИГИНАЛЬНО. РАЗРАБОТЧИКИ ЯВНО НЕ ПОСКУПИЛИСЬ, ПОВТЫКАВ СВЕТОДИОДЫ И ЛАМПОЧКИ В САМЫЕ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ МЕСТА. ПОЛУЧИЛОСЬ КРАСИВО.



Рукоять джойстика сделана из чёрного и серебристого пластика, она отлично держится в руке и позволяет подогнать размеры под ладонь, чтобы играть с комфортом. Массивная подставка крепко стоит на поверхности. Элементов управления на рукояти предостаточно, особенно нам понравилась кнопка Fire (огонь), спрятанная под крышечкой. Возвратная пружина, увы, слабовата, что уменьшает ощущение реалистичности.

Рычаг газа массивен и монументален, и его сопротивление движению можно регулировать. Подставка у РУД такая же устойчивая, как и у джойстика. Количество кнопочек невелико, но главное не это. Основная деталь — это LCD-дисплей. Экранчик размером 55x55 мм тускло светит синим цветом, постоянно подмигивая своему владельцу. Временами экран мерцает очень сильно. Но основное достоинство дисплея — информативность. Очнувшийся геймер без труда узнает, в каком веке он вынырнул из игры; отображается месяц/день/год, а также локальное время.

В результате скрупулезного тестирования мы выяснили, что разрешающая способность джойстика невысока, да и чувствительность серьезно хромает, причём у всех рычагов на краях и в центральном положении имеются довольно просторные зоны холостого хода.

Комплект поставки устройства продуман, и всё необходимое для комфортной работы с устройством уже есть. Нам понравилась функциональность и простота освоения прилагаемых программ.

Рекомендуем **Saitek X52** в качестве эффектного подарка впечатлительным детям дошкольного возраста, а также любителям авиасимуляторов, не мечтающим достичь высот в киберспорте. ■

SAITEK ST290 PRO

НА ПОЛПУТИ К ИДЕАЛУ

МОДЕЛЬ SAITEK ST290 PRO ХОРОША ДЛЯ НЕСПЕШНЫХ ТРЕНИРОВОЧНЫХ ПОЛЁТОВ И АВТОЗАЕЗДОВ. РЕКОМЕНДУЕМ ЕЁ ВАЛЬЯЖНОМУ НЕТОРОПЛИВОМУ ГЕЙМЕРУ.



Как и все джойстики производства Saitek, модель **ST290 Pro** выглядит современно, броско и нарядно. На макушке рукояти, выполненной из тёмно-серой и серебристой пластмассы, посажен привлекающий внимание голубой фонарик. Призывно сияя в ночной тиши, он приглашает игрока в полёт. Имея четыре оси (три на основной рукояти плюс одна на РУД), восьмипозиционный переключатель обзора и шесть программируемых кнопок, возможностями управления джойстик ST290 удовлетворит любого игрока, кроме самых требовательных.

Приятных на ощупь резиновых вставок на рукояти нет, но форма удобна, а возможности настройки положения упора для запястья позволяют подогнать джойстик под свою ладонь — левую или правую. Головка с кнопками, к сожалению, не регулируется, как на более дорогих моделях Saitek. Кнопки нажимаются с разным усилием и щёлкают по-разному, но дают вполне определённое ощущение срабатывания. Пружина подобрана удачно — можно судить о положении рукояти, не глядя на неё, по силе возврата в среднее положение. Силовой обратной связи в джойстике нет.

Устройство подключается к USB-порту, от которого и питается. Как часто бывает с недорогими моделями, в красочной коробке нет ничего, кроме самого джойстика и руководства пользователя.

Испытания на точность работы оставили у нас противоречивые чувства. Протестированный образец очень аккуратно отслеживал движение рукояти на малой скорости, но допускал грубые скачки при его ускорении. Дроссельная заслонка работала идеально, а вот у руля направления обнаружился значительный холостой ход в центре. ■

Производитель: .... Saitek
URL: .... www.saitek.ru
Где купить: .... Игалакс
URL: .... www.igalax.ru
Цена: .... 1200 руб.
Вердикт: .... ●●●●○

ДЖОЙСТИК SAITEK ST290 PRO ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛ НЕПЛОХУЮ РАЗРЕШАЮЩУЮ СПОСОБНОСТЬ

ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН ЭТОГО ДЖОЙСТИКА ПРИДЁТСЯ ПО ДУШЕ ТЕМ, КТО ПРЕДПОЧИТАЕТ «ЛЕТАЛКИ» НА КОСМИЧЕСКИЕ ТЕМЫ. ФОРМА ОСНОВАНИЯ CYBORG EVO FORCE АССОЦИИРУЕТСЯ С НЕКИМ ПОСАДОЧНЫМ АППАРАТОМ, МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ВСТАВКИ И СИНИЕ ПОДСВЕЧЕННЫЕ СВЕТОДИОДЫ НА КНОПКАХ И ВЕРШИНЕ РУКОЯТИ ВЫГЛЯДЯТ ОЧЕНЬ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНО.

SAITEK CYBORG EVO FORCE

ВЫНЫРНУВ ИЗ СУБПРОСТРАНСТВА

Работая над дизайном, создатели этого устройства не пожертвовали эргономикой — рычаг великолепно лежит в руке, все кнопки легкодоступны. Резиновая опора кисти настраивается не только по высоте (предусмотрено четыре позиции), но и — левши оценят это — может быть развёрнута и переставлена на другую сторону рукояти. Предусмотрены и регулировки высоты и наклона головки рукояти с блоком кнопок.

Cyborg Evo Force оснащён двенадцатью кнопками, восьмипозиционным переключателем обзора и РУ-Дом, расположенным в центре основания. Поворачивая рукоять вокруг вертикальной оси, игрок управляет рысканием летательного аппарата. Предусмотрена и силовая обратная связь. Джойстик подключается по интерфейсу USB и требует дополнительного питания от внешнего блока.

Основание джойстика достаточно тяжёлое, он надёжно стоит на столе. Можно держать его и на коленях, но это не очень удобно, учитывая количество осей управления и чувствительность рукояти, о которой чуть ниже. Тактильная обратная связь кнопок великолепна, они нажимаются мягко, чётко передавая момент срабатывания.

Cyborg Evo Force очень чувствителен — компьютер откликается на малейшие перемещения рукояти. Но разрешение датчиков не самое высокое в сравнении с другими моделями, что сказывается на точности управления.

Джойстик Cyborg Evo Force имеет продуманную конструкцию и отличный дизайн, но его реакции не совсем естественны. Он хорошо подойдет для космических «леталок», но для виртуозного пилотажа в сложных авиационных симуляторах стоит поискать более точное устройство. ■

Производитель:	Saitek
URL:	www.saitek.ru
Где купить:	Игалакс
URL:	www.igalax.ru
Цена:	2900 руб.
Вердикт:	●●●◐○

«КОСМИЧЕСКИЙ» CYBORG EVO FORCE ОЧЕНЬ ЧУТОК — КОМПЬЮТЕР РЕАГИРУЕТ НА МАЛЕЙШИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ РУКОЯТИ



GENIUS MAXFIGHTER F-31U VIBRATION



СЛЕПЛЕННЫЙ ИЗ ТЕСТА

РЕКОМЕНДУЕМ GENIUS MAXFIGHTER F-31U VIBRATION НЕПРИТЯЗАТЕЛЬНЫМ И АГРЕССИВНЫМ ГЕЙМЕРАМ, А ТАКЖЕ ВСЕМ ЦЕНИТЕЛЯМ ВИБРАЦИОННОЙ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ. УЧТИ: ДЖОЙСТИКОВ С ЭТОЙ ФУНКЦИЕЙ СТАНОВИТСЯ ВСЁ МЕНЬШЕ И МЕНЬШЕ.

Джойстик Genius MaxFighter F-31U Vibration смотрится простенько и невзрачно. Толстенькая низенькая рукоять и большая бесформенная подставка вряд ли понравятся истинным ценителям прекрасного. Такой неприглядный прибор, без сомнения, испортит художественную композицию любой витрины, но на компьютерном столе среди разнообразного мусора **Genius MaxFighter F-31U Vibration** не будет бросаться в глаза.

Рукоять, созданная для правши, не может похвастаться винтиками для подгонки под щупальца владельца. Четыре мини-присоски надёжно отстаивают территориальные интересы джойстика, и спихнуть его куда-либо со стола — задача для крепких телом и духом.

Кнопок у джойстика мало, да и иными элементами **Genius MaxFighter F-31U Vibration** похвастаться не может. Единственное исключение — переключатель обзора, маленький, остренький, но надёжно исполняющий свою роль. Курка нет, вместо него красуется большая кнопка, негромко цокающая при нажатии. В подставку F-31U Vibration вмонтированы несколько удобных каплеобразных кнопок. Как и любой другой прогрессивный джойстик, **Genius MaxFighter F-31U Vibration** имеет РУД. В отличие от остальных устройств в обзоре, у Genius РУД кнопочный. Оригинально, но неудобно. Ещё одна необычная особенность — вибрационная обратная связь. Особенно эффектно она работает, когда нужно имитировать работу двигателя.

С помощью программы Joytester2 мы обнаружили, что рукоять имеет довольно низкую точность и заметную величину зоны холостого хода на краях и в центральном положении рычага. Однако в деле джойстик проявил себя неплохо. ■

Производитель:	KYE Systems
URL:	www.genius.ru
Где купить:	Бюрократ
URL:	www.buro.ru
Цена:	44 USD.
Вердикт:	●●●○○

GENIUS MAXFIGHTER F-31U VIBRATION — ЭКСПОНАТ ДЛЯ АНТИКВАРНОГО САЛОНА

LOGITECH ATTACK3 — НЕВЗРАЧНОЕ НА ВИД, НО КАЧЕСТВЕННО И АККУРАТНО СОБРАННОЕ УСТРОЙСТВО. ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ НЕ БОЛТАЮТСЯ И НЕ СКРИПЯТ, А САМ ДЖОЙСТИК УСТОЙЧИВО ДЕРЖИТСЯ НА ПЛАВУ. МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ЕГО ТЕМ, КТО БЕЗРАЗЛИЧЕН К МОЛДИНГУ И КРАСОЧНЫМ ДЕКОРАЦИЯМ, ЦЕНИТ УДОБСТВО УПРАВЛЕНИЯ И НЕВЫСОКУЮ ЦЕНУ.

Производитель: .... Logitech
URL: .... www.logitech.ru
Где купить: .... Алион
URL: .... www.alion.ru
Цена: .... 800 руб.
Вердикт: .... ●●●●○

LOGITECH ATTACK3

ЧЁРНЫЙ РЫЦАРЬ ИЗ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

Logitech Attack3 занимает на столе очень мало места, но имеет множество программируемых кнопок. Джойстик смотрится невзрачно из-за тёмного окраса. Трагически чёрный цвет рукояти и сероватая подставка наверняка приглянулись бы в бюро ритуальных услуг. Мощными крепёжными элементами Logitech не надёлен, но, что удивительно, он и без них отлично держится за поверхность стола. Все кнопки, а их у джойстика одиннадцать, расположены рационально, нажимаются легко и имеют малый ход.

Рукоять у **Logitech Attack3** небольшая, но удобная, и абсолютно не имеет значения, правша ты или левша. Поверь и тому и другому — управление устройством покажется комфортным. К рукояти прилагать особых усилий не надо: не тугая и не разболтанная, она отлично слушается владельца. Помимо кнопочек Logitech может похвастаться рукоятью управления двигателем. Она очень маленькая и по ощущениям довольно вязкая, но своё дело выполняет исправно. А вот переключателя обзоров здесь нет. Совсем.

Джойстик от Logitech порадовал нас отчётливым срабатыванием кнопок, маленькой зоной холостого хода всех рычагов на краях и в центральном положении, а его чувствительность нам показалась высокой, даже несколько чрезмерной.

Комплект поставки устройства чересчур скуден — производитель не удосужился вложить в коробку даже диск с программами и драйверами. ■

THRUSTMASTER TOP GUN AFTERBURNER II

РАЗМНОЖАЕМСЯ ПОЧКОВАНИЕМ

Afterburner II имеет традиционный для манипуляторов Thrustmaster строгий дизайн. Никакой научной фантастики во внешнем виде — он стилизован под стандартные органы управления боевого самолёта. Джойстик изготовлен из пластика с резиновыми вставками, кнопки — из чёрной и жёлтой пластмассы. Устройство питается от компьютера через интерфейс USB.

Инженеры Thrustmaster отлично поработали, реализовав в **Afterburner II** множество интересных конструктивных идей. На массивном основании расположены рукояти управления аппаратом и двигателем. Изюминка **Afterburner II** — возможность разделить основание на две части, чтобы установить рычаги

ПО ИТОГАМ ТЕСТИРОВАНИЯ МЫ ПРИСВОИЛИ МОДЕЛИ AFTERBURNER II ЗВАНИЕ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И РЕКОМЕНДУЕМ ЕЁ ТЕМ, КТО ЦЕНИТ ТОЧНОЕ УПРАВЛЕНИЕ И СПОСОБЕН ОБОЙТИСЬ БЕЗ СИЛОВОЙ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ.



в удобных для пользователя местах. Части основания скреплены двумя винтами с головкой под шестигранный ключ (ключ заботливо закреплён на джойстике снизу) и соединены кабелем длиной более метра.

Джойстик оборудован восемью кнопками и восьмипозиционным переключателем обзора. Его рукоять имеет удобную эргономичную форму — ладонь ложится на неё как влитая, и даже на самых крутых виражах все кнопки остаются легкодоступными, а их нажатие не ослабляет контроля. Рукоять регистрирует и поворот вокруг вертикальной оси (для управления рулями направления). Впрочем, рысканье может давать и большая клавиша-качели на тыльной стороне РУДа, так даже удобнее.

РУД также отлично лежит в руке, его ход разделён на три участка (малый газ, рабочие обороты, максимальные обороты), что помогает контролировать тягу вслепую. Подпружиненная рукоять управления аппаратом чётко возвращается в центр. Хотя разрешение датчиков и не рекордное, равномерно нарастающее усилие при отклонении рукояти от центра («вязкость» можно отрегулировать) обеспечивает прекрасную тактильную обратную связь и точность управления. ■

Производитель: Guillemot
URL: www.thrustmaster.com
Где купить: Алион
URL: www.alion.ru
Цена: 1800 руб.
Вердикт: ●●●●◐

Рукоять джойстика **Saitek Cyborg Evo Wireless** гордо возвышается на массивной треугольной подставке из листа алюминия и куска серой пластмассы. Подставка выглядит довольно привлекательно, возможно, благодаря расставленным на ней шести кнопочкам и рычагу управления двигателем. Кнопки большие, серебристые, жаль только, расположены очень близко друг к другу.

Рычаг управления двигателем средних размеров, поворачивается плавно и тихо, но, к сожалению, имеет широкие зоны холостого хода, что мешает точному управлению. Рукоять джойстика длинная, из рук не выскальзывает, да и левшам агрегат должен понравиться, управлять устройством левой рукой весьма удобно. Большинство элементов управления разместилось на макушке рукояти. Кнопок здесь не так уж много, но вместе с теми, что расположены на подставке, хватит для большинства игр. На светодиоды разработчики устройства явно поскупились — всего один, розовый, на вершине рычага. Любителям иллюминации рекомендуем ознакомиться с джойстиком **Saitek X52**.

SAITEK CYBORG EVO WIRELESS — ЭРГОНОМИЧНЫЙ И ВНЕШНЕ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ДЖОЙСТИК, К ТОМУ ЖЕ ОН ОБЩАЕТСЯ С КОМПЬЮТЕРОМ НА ЯЗЫКЕ РАДИОВОЛН. РЕКОМЕНДУЕМ УСТРОЙСТВО НАЧИНАЮЩИМ ГЕЙМЕРАМ И ВСЕМ, КОГО РАЗДРАЖАЮТ ПРОВОДА.

SAITEK CYBORG EVO WIRELESS

БЕСХВОСТОЕ ПОЗВОНОЧНОЕ

В процессе тестирования **Saitek Cyborg Evo Wireless** звёзд с неба не хватал, продемонстрировав довольно посредственные результаты. Разрешающая способность у изделия неплохая, чувствительность средняя, а зона холостого хода на краях и в центральном положении уж слишком велика, причём у всех рычагов.

Основное преимущество **Saitek Cyborg Evo Wireless** перед остальными протестированными джойстиками — отсутствие проводов. Поверь, это очень удобно. Чтобы начать работу (то есть — игру), достаточно установить входящие в комплект драйверы и вставить в USB-порт компьютера небольшую коробочку, которая будет принимать радиосигналы от джойстика. Далее следует открыть отсек на подставке и поместить туда батарейку. ■

Производитель: .... Saitek
URL: .... www.saitek.ru
Где купить: .... Игалакс
URL: .... www.igalax.ru
Цена: .... 2400 руб.
Вердикт: .... ●●●●○

SAITEK CYBORG EVO WIRELESS ПИТАЕТСЯ ОТ ОДНОЙ БАТАРЕЙКИ АА

LOGITECH HARMONY 688 — ПОКРОВИТЕЛЬ ДОМАШНЕЙ ТЕХНИКИ, ДАРЯЩИЙ ГАРМОНИЮ



LOGITECH HARMONY 688

ГАРМОНИЯ ИНФРАКРАСНЫХ ЛУЧЕЙ

Говорят, количество рано или поздно переходит в качество. Компания Logitech предлагает заменить все валяющиеся в доме пульты ДУ (от телевизора, тюнера, DVD-плеера, усилителя, видеомагнитофона…) одним универсальным пультом **Logitech Harmony 688**.

Дизайн устройства — на высоте, хотя по форме оно больше похоже на меч джедая, чем на пульт. Приятные на ощупь кнопки расположены в хорошо продуманном порядке. При каждом нажатии включается бирюзовая подсветка. Единственный недостаток конструкции — не очень удачный отсек для батареек: вставить и вынуть их довольно сложно.

Общается прибор очень дружелюбно. В режиме настройки (с помощью компьютера, через USB-порт) после каждого шага он всячески ободряет пользователями фразами типа «Nice», «It's good». Жаль только, что не по-русски.

Пульт Harmony действительно универсален. Во-первых, он способен управлять самой разной домашней техникой (до 15 устройств), причём команды загружаются через Интернет. Для четырёх главных устройств есть специальные кнопки Play Video, Play Music, Watch TV и Watch DVD, для остальных (если тебе мало) предусмотрена кнопка More. Во-вторых, есть два способа настройки. Ты можешь запрограммировать только основные кнопки, оставшиеся будут действовать по умолчанию, а можешь настраивать каждую кнопку в отдельности. Второй подход требует терпения, но результат того стоит — получишь индивидуальный пульт, который подчиняется только тебе. И наконец, в-третьих, одно из главных удобств **Harmony 688** — возможность выполнять несколько действий нажатием одной кнопки. Например — одновременно включать телевизор и запускать DVD-плеер.

Настроив это чудо, можешь с облегчением забросить в ящик кучу пультов и батареек к ним. Недаром наш подопытный носит благозвучное имя Harmony (согласие, гармония), с ним все устройства в доме работают слаженно, словно одна команда. ■

Георгий Полищук

СЛУШАЙ ХОТЬ ТРИ МЕСЯЦА, И НИ ОДНА ПЕСНЯ НЕ ПОВТОРИТСЯ

CREATIVE NOMAD JUKEBOX ZEN XTRA 60 GB

ДОЛГОИГРАЮЩАЯ КОРОБКА

Телефоны, фотоаппараты, MP3-плееры — всё сейчас модно делать маленьких размеров. Но MP3-плеер, который мы тестируем сегодня, в категорию «дань моде» никак не попадает. В сравнении со своими собратьями он выглядит внушительно: коробочка размерами 22x112x76 мм. Однако габариты плеера меркнут в сравнении с вместимостью его диска — 60 Гбайт! Сразу возникает вопрос: «Что туда закачать?».

Плеер оформлен в строгом классическом стиле. Белый корпус с кнопками и разъёмами на торцах, серебристая крышка, под которой скрывается литиевая батарея, дисплей размером 30x45 мм с приятной синей подсветкой — всё это кажется простым, продуманным и функциональным. В комплекте поставляется стильный кожаный футляр, диск с программами, зарядное устройство, компьютерный кабель, инструкция и наушники (что немаловажно, очень удобные).

Огромный плюс — удобное экранное меню. Несмотря на то, что русского языка в протестированном образце не было, разобраться с управлением оказалось несложно. Главный пункт — Music Library — содержит перечни записей, упорядоченные по альбомам, исполнителям, названиям. Поиск не займёт много времени, даже если диск забит под завязку.

Качество звука у Jukebox просто отличное. Изначально записанные на диске дорожки с классическими произведениями звучат великолепно. Но это не значит, что поклонникам молодежной музыки девайс не подходит — хэви-метал, панк-рок и гранж тоже впечатляют. Время работы аккумулятора без подзарядки — 14 часов, и даже когда батарея совсем на исходе, звук не теряет качества.

В общем, если ты собрал MP3-фонотеку на 60 Гбайт и хочешь всегда носить её с собой, скопи деньжат и приобрети это чудо инженерного искусства. ■

Георгий Полищук



РАЗМЕР MP3 ПЛЕЕРА ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: CREATIVE, WWW.CREATIVE.RU • **ЦЕНА:** 360 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●●



ЕСЛИ ТЕБЕ НАДОЕЛО ПУТАТЬСЯ В КЛАВИШАХ И ТИСКАТЬ МЫШЬ, ПЕРЕХОДИ НА ГЕЙМПАДЫ!

НЕБОЛЬШОЙ, НО ОЧЕНЬ УДОБНЫЙ ГЕЙМПАД ОТ GENIUS

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: KYE SYSTEMS, WWW.GENIUS.RU • **ЦЕНА:** 36 $ • **ГДЕ КУПИТЬ:** БЮРОКРАТ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●

GENIUS MAXFIRE G-12U VIBRATION

ТРЕПЕТНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Геймпад **Genius MaxFire G-12U Vibration** выполнен в привычной форме рогалика и окрашен в два цвета: чёрный и тёмно-синий металлик. Конструкция удобна, устройство хорошо лежит в ладонях и не скользит, а кнопки расположены под пальцами так, чтобы предотвратить случайные нажатия. Имеются десять многофункциональных программируемых кнопок. Четыре предназначены для нажатия большим пальцем правой руки, остальные — для средних и указательных пальцев.

Но кнопки — это ещё не все! Кроме них на этом геймпаде расположены два пропорциональных мини-джойстика и восьмипозиционный переключатель обзоров. Джойстик позволяет менять способы управления в зависимости от жанра игры (спортивная, авиасимулятор или ролевая). Везде — будь то салон гоночного болида, рубка космического корабля или кабина современного истребителя — ты легко сможешь контролировать свою марахайку и выйдешь победителем.

Чтобы помочь тебе полностью погрузиться в виртуальный мир, MaxFire оснащён системой вибрационной обратной связи Immersion Touch Sense. В корпусе спрятаны два довольно мощных моторчика. Реалистичность ощущений у такой системы не стопроцентная, но играть с «трясучкой» интереснее, чем с геймпадом, который даже не шелохнётся.

С компьютером устройство соединяется через порт USB, через него и питается, внешнего адаптера у него нет. Проблем с подключением возникнуть не должно. В комплект поставки входит диск с драйверами и инструкция.

Если тебе надоело путаться в клавишах и тискать мышь, переходи на геймпады! Например, на удобный и многофункциональный **Genius MaxFire G-12U Vibration**. ■

Сергей Никитин

LG FLATRON L193SA

КИНОВИДЕОМОНИТОР

МОНИТОР FLATRON L193SA — ОТЛИЧНАЯ НАХОДКА ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРЕДПОЧИТАЕТ ОДНОВРЕМЕННО РАБОТАТЬ И СМОТРЕТЬ КИНО.

Если ты — холостяк, и гостиная у тебя совмещена с рабочим кабинетом, тебе должен понравиться монитор **FLATRON L193SA**. Этот 19-дюймовый аппарат с разрешением 1280x1024 содержит мощные динамики и помимо компьютера подключается к трём источникам видеосигнала. Поэтому на нём можно работать, смотреть видео (на полный экран или в окне в углу экрана) и телепередачи, если воспользоваться видеомагнитофоном.

В комплекте поставляется длинный узкий пульт ДУ с кнопками для управления видеомагнитофоном или DVD-плеером. Экранное меню позволяет отдельно подстраивать яркость, насыщенность и контрастность — как основного экрана, так и картинки внутри него. Предусмотрена блокировка монитора от детей и настройка встроенного эквалайзера на музыку разных стилей.

Компьютерная картинка на экране **FLATRON L193SA** смотрится шикарно — яркие и насыщенные краски поражают чистотой и живостью. Тональные переходы получаются плавными. Аппарат отлично воспроизводит текст и детальные графики, кроме того, он устойчив к муару. Но вот тёмных оттенков с интенсивностью менее 10% мы на экране не увидели, как ни пытались настроить яркость и контрастность.

Углы обзора довольно широки, но, в отличие от ЖК-мониторов высокого класса, **L193SA** при наблюдении сбоку заметно смещает оттенки. Белое поле выводится равномерно. Видеозаписи выглядят очень неплохо на полном экране, но в окне плавные цветовые переходы воспроизводятся ступеньками. Лишнего видеошума аппарат не создаёт, движение передаётся аккуратно. Встроенные динамики звучат чисто, но без настоящих басов, от которых дрожат колени.

Flatron l193sa обеспечивает высокую яркость и шикарные цвета. ■

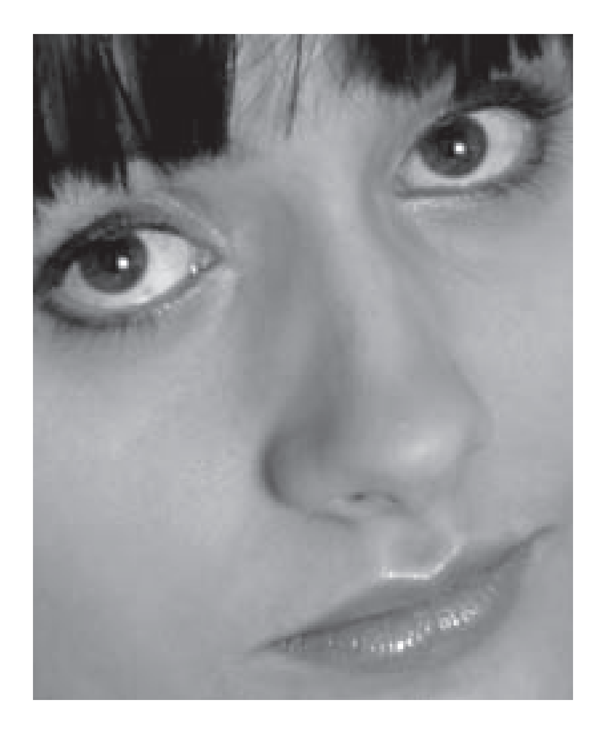
Иван Рогожкин

ПОКАЗАТЕЛЬНЫЙ ПРИБОР ОТ LG

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: LG ELECTRONICS, WWW.LG.RU • **ЦЕНА:** 700 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●



ИТОГИ



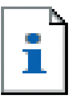
У меня есть два знакомых Евгения: дед и внук. Одному 5, другому 45. В компьютерные игрушки играют как раз так, как моя целевая аудитория: время от времени. Так что я слежу за этой парочкой очень пристально. У них интересный тандем. Когда Женя-старший отправляет танки и пехоту в последний бой, Женя-младший висит на столешнице компьютерного стола и внимательно смотрит. Висит, болтает ногами и всё запоминает. Недавно мелкий прошёл миссию сам. Захватил зенитку, потом аэродром и отправил десант куда надо. Пыхтел и курочил мышкой целых полтора часа. Всё делал по памяти: читать ещё не умеет, команды с экрана ему ни о чём не говорят.

Сейчас у Жень новая стадия симбиоза. Младший регулярно загружает сохранёнку деда и браво воюет за немцев, за врагов. Потом сохраняется и ждёт деда. «Таракан, а где мои Тигры? Я точно помню, что отвоевал два Тигра вчера!» — «Понимаешь, там приехали немцы на мотоциклах, а потом мы с бабушкой руки мыли и полдничали, а потом я пришёл, а их нет…». Женя-старший не ругается, его не смущают трудности.

У этих двоих нет проблем, никаких проблем из-за увлечения компьютерными игрушками! Ни конфликтов с женой/бабушкой, ни сложностей на работе, ни закономерной фигни со здоровьем.

Мои выводы таковы: с этого номера все статьи о «решении проблем» отменяются. Больше не заказываю авторам заметки про то, как лавировать между сексом, офисом и хобби. Оказывается, в этом нет никакой нужды. Вам и так неплохо живётся :)

Маша Дмитриева
редактор



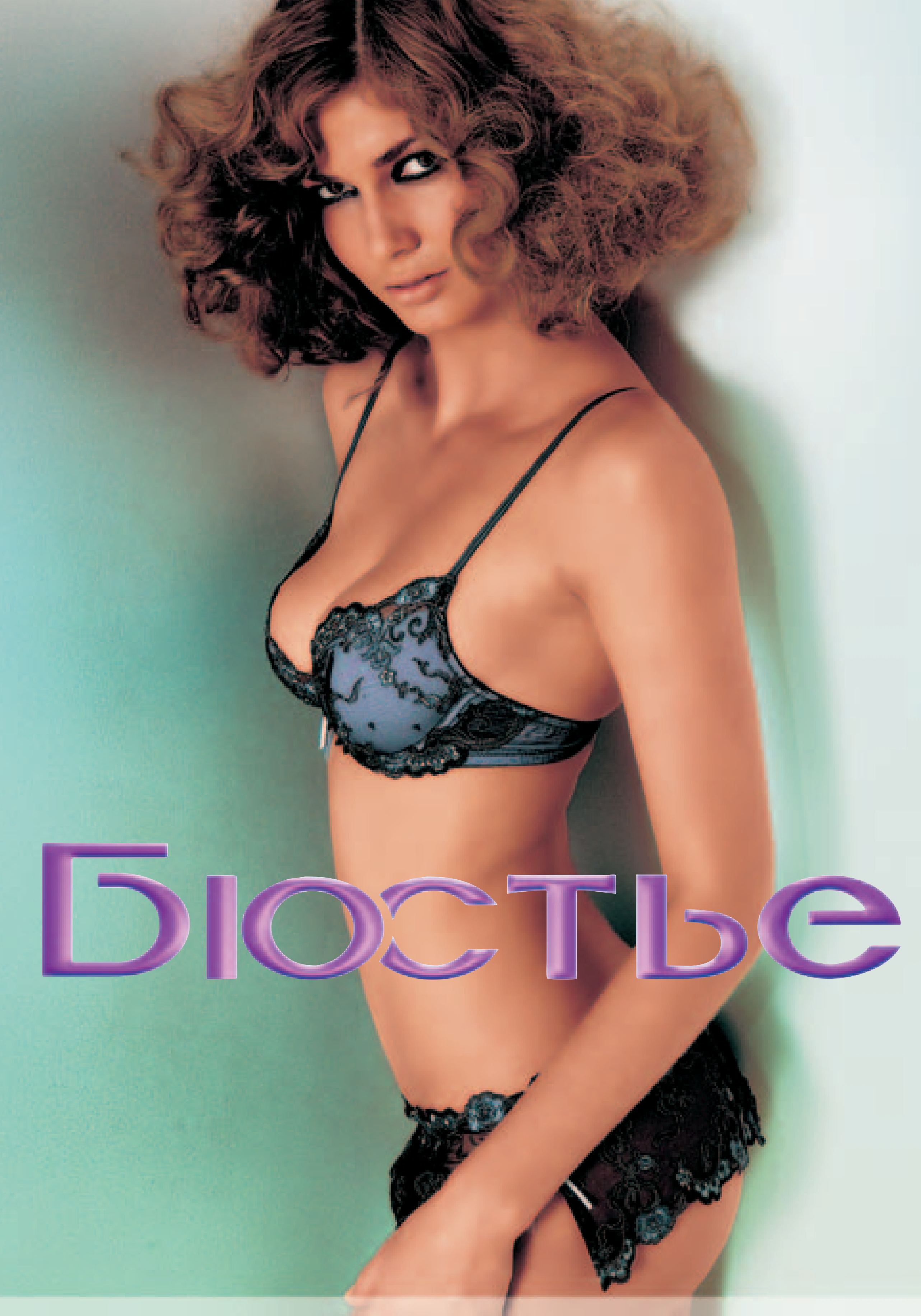
The page cannot be found

The page you are looking for might have been removed, had its name changed, or is temporarily unavailable.

Please try the following:

- If you typed the page address in the Address bar, make sure that it is spelled correctly.
- Open the cgw re: home page, and then look for links to the information you want.
- Click the Back button to try another link.
- Click Search to look for information on the Internet.

HTTP 404 - File not found
Internet Explorer


Бюстье
товар сертифицирован
Белье, представленное в магазинах «Бюстье», можно купить в интернет-магазине www.wildorchid.ru
▪ Большой выбор товаров из магазинов Бюстье и Дикая Орхидея
▪ Удобная система поиска и подбора товаров
▪ Доставка по регионам
На фото: бюстгальтер Valery 2.775 руб. | трусы Valery 2.701 руб. | цены действительны до 01.04.05 г.
ЗАО «Бюстье» — компания холдинга «Группа Дикая Орхидея». Москва, Санкт-Петербург, Самара, Саратов, Казань, Краснодар, Новосибирск. Инфослужба (095) 946 22 55.
Официальный сайт www.bustier.ru